1989年5月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻第5号昭和57年12月6日 第3種郵便物認可

MAY. 1989 5

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

SINCE 1982

特別定価440円
（別冊付録共）

特別企画 32ビットCPU/CD-ROM搭載

富士通 FM TOWNS その実力に迫る

周辺ハード＆ソフト・カタログ付き

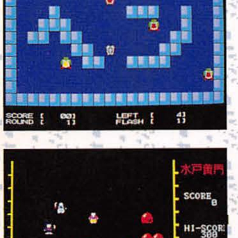
'89AOUエキスポ・レポート

ホンキでPlay ホンネでReview

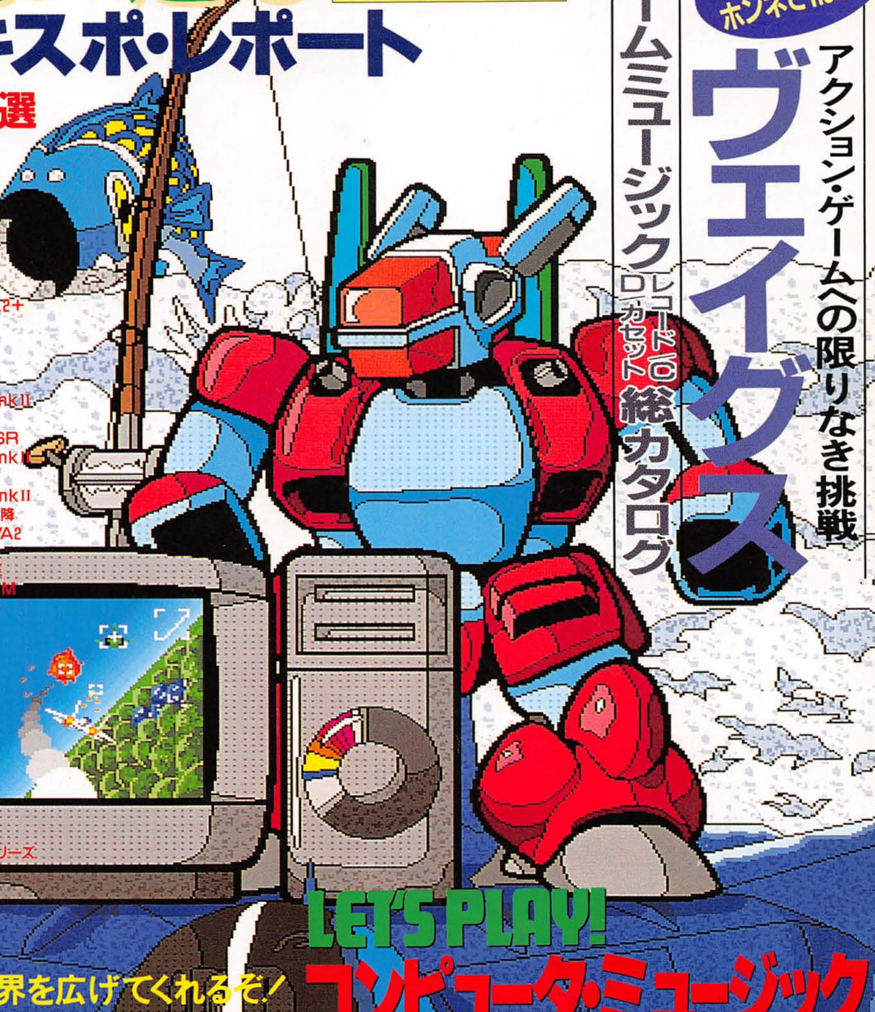
アクション・ゲームへの限りなき挑戦 ヴェイグス

ゲームミュージックレコード・CD・カセット総カタログ

だれでも打ち込める特選プログラム47本掲載



ファミリーコンピュータ
ツインファミコン
FM-7シリーズ
FM-77シリーズ
FM-77AVシリーズ
JR-200
MSX/MSX2/MSX2+
MZ-700/MZ-1500
MZ-2000/MZ-2200
MZ-2500シリーズ
MZ-2861
PC-6001/PC-6001mkII
PC-6001mkIISR
PC-6601/PC-6601SR
PC-8001/PC-8001mkII
PC-8001mkIISR
PC-8801/PC-8801mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VA/PC-88VA2
PC-88VA3
PC-9801/PC-9801E
PC-9801F/PC-9801M
PC-9801Uシリーズ
PC-9801Vシリーズ
PC-9801Lシリーズ
PC-286Uシリーズ
PC-286Lシリーズ
PC-286
PC-286Vシリーズ
S1シリーズ
X1シリーズ
X1turboシリーズ
X68000ACEシリーズ
X68000
X68000PROシリーズ
X68000EXPERTシリーズ
PB-100/PB-110
PC-1245
FP-1000/FP-1100
M5



別冊付録 パソコンのアートな世界を広げてくれるぞ！

LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック

SHARP New-Life People

●高密度実装を象徴するフォルム、マンハッタンシェイプ ●新たな領域をひらく3Mバイトの大容量メモリを標準装備、メインメモリは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能●プロフェッショナルなクリエイティブワークに対応する40Mバイトハードディスク搭載(CZ-612C)※●マウス・トラックボール標準装備●日本語入力にスムースに対応するASCII準拠フルキーボード

※CZ-602Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。　●写真はCZ-612C-BK+CZ-612D-BK

EXPERT・PROシリーズ共通の特長

●バックグラウンド処理や将来のネットワーク処理への対応、高速ファイルアクセスなど機能と操作性をさらに追求したフレンドリーOS、Human 68k ver 2.0搭載●スピーディな変換を実現する日本語フロントプロセッサ ver 2.0搭載●X68000シリーズとソフトコンパチ設計●プロセッサの未来を先取した68000搭載●感性を刺激する高解像度自然色グラフィックス●ステレオFM音源、AD PCM搭載●1Mバイト5"FDD 2基搭載

資料請求券 X68000 Bマガ 5係

夢のつづきを語ろう。

磨かれた不変性、もっと先へ続く愉しみ。先見性に裏付けされた「変わらないことの確かさ」
X68000は今、その能力を雄弁に語り始めています。加速度的に密度を高めるアプリケーション、そしてペリフェラル。
そうした環境を背景に、第3世代のX68000が登場します。

●意表をつくボディコンストラクション、高度な実装技術に裏付けられた洗練と信頼性の新しいスタンダードフォルム●高度なシステム化への対応を取慮した拡張I/Oスロット4スロット標準装備●プロニーズの大容量ファイルに対応した40Mバイトハードディスク搭載(CZ-662C)※ ●2Mバイトの大容量メモリを標準装備 ●マウス標準装備 ●ワイドスケールのフルキーボード採用

※CZ-652Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。 ●写真はCZ-652C-GY+CZ-603D-GY

選べる3タイプのディスプレイをサポート

15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)
CZ-602D-GY(グレー)・-BK(ブラック)
標準価格 99,800円(税別・チルトスタンド同梱)

15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)
CZ-612D-GY(グレー)・-BK(ブラック)
標準価格119,800円(税別・チルトスタンド同梱)

14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm)
CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック)
標準価格84,800円(税別・チルトスタンド同梱)

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

C&C Computers and Communications

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない?

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD 2台内蔵 —— 本体標準価格
(ディスプレイは別売です)

129,000円で新登場。
(税別)

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。
ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

抽選で、3,000名様に

お目覚めは、由貴ちゃんの声で!

応援由貴ちゃん目覚し時計プレゼント

〈クイズ〉
いま、NECが実施中のキャンペーン名は?
NEC○○○
ホームエレクトロニクスフェア

●**応募方法**　官製ハガキに○○○の中を埋める文字と、住所・氏名年令・職業・電話番号をお書きの上、下記宛先までお送りください。
●**宛　　先**　〒101-00 東京都千代田区神田郵便局 私書箱20号 NEC C&Cホームエレクトロニクスフェア プレゼント係
●**締　　切**　平成元年4月末日(必着)
＊発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

おかげさまで90年

本格派パソコン。PC-8801FE新登場！

マニアのための本格機能をさらに身近に。PC-8801MA2も新登場。

もうひとつ上を行くなら、FEの兄貴分PC-8801MA2。これまでのMAの実力がさらに身近になった。こちらの特長はなんといっても日本語処理機能。なんと7万語の辞書を本体に内蔵しているんだ。もちろん、JIS第1・第2水準の漢字ROMを持っているので、難しい漢字だって大丈夫。連文節変換で入力もスムーズだし、1Mバイトの5インチディスクにはワープロ文書もたっぷり入る。さらに、サウンド機能のリアルさにも、感動の嵐。ステレオ12音源に加え、デジタルサンプリング機能を使って音声を録音・再生することだってできるんだ。PC-8801MA2のこのスーパーな実力、ゲームはもちろんだけど、ぜひ、シンセやパソコン通信にも生かしてみたいよね。どこまで楽しめるかは、唯一君のイマジネーションしだいなんだから。

斉藤由貴

学園のパソコンクラブの皆さんへPCポスターさしあげます。

学園パソコンクラブポスタープレゼント

いよいよ新学期！新入生のクラブ勧誘に斉藤由貴ちゃんのパソコンポスターなどを使ってみませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方はどうぞお申し込みください。

■**お申し込み方法**　送付先ご住所/お名前/学年/電話番号/クラブ所在の学校名/クラブ会長名/クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。
〒108：東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気(株)パーソナルコンピュータ販売推進本部「学園パソコンクラブ」係

■**ご提供ポスター**　NECパソコンPCシリーズのポスター数種類

■**締切り**　4月末日消印有効

パニックベアーズコンテスト

9歳と5歳の兄妹で応募してくれた三浦悠くん麻美ちゃん、「かわゆいマックベアができました。是非是非ベスト5に入りたい！」の渡辺絵里さんも、お母さんパワーの中野君子さん、山下しめさんも、「写真の写りが悪いけど、4：33です。うそつきません！」の松本洋くんも、みんなみんなたくさんのご応募本当にありがとう！

おめでとう1月MVP賞

氏名	タイム
金山　朋央さん(富山県)	3:07
竹腰　雄一さん(群馬県)	3:28
神谷　浩之さん(東京都)	3:28
水上　義一さん(愛知県)	3:36
三宅　紳弥さん(愛知県)	3:39

同時新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り／書き込みも可能)
本体標準価格――168,000円(税別)
(ディスプレイは別売です)

NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

春のPCまつり

実施中(4月20日まで)

いまNECのパソコンを買うと、「由貴ちゃんのパソコンクリーニング キット」が当たる！

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ〈N型番含む〉、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買い上げいただくと抽選で1,000名様に「由貴ちゃんのパソコンクリーニングキット」が当ります。詳しくは、参加店でおたずねください。

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(261)2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000　大阪 06(943)9800
受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く)
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績No.1
日本電気グループ

C&C Computers and Communications

いろんな顔が勢揃い！

NECのディスプレイは、表現力豊かな高性能。あなたのニーズに応える豊富なバリエーションの中からあなたに最適のディスプレイをお選びください。

DISPLAY

パソコン中心高画質派

アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機

NEW PC-KD854N

14 RGB アナログ 0.39

14型高解像度カラーディスプレイ

標準価格　84,800円(税別)

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。
- NEW PCカラー(ニューグレー)

ドットピッチ0.31㎜の高精細度タイプ。

NEW PC-KD853N

14 RGB アナログ 0.31

14型高解像度カラーディスプレイ

標準価格　118,000円(税別)

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。

ハイコストパフォーマンスカラーディスプレイ。

PC-KD855

14 RGB アナログ 0.41

14型カラーディスプレイ

標準価格69,800円(税別)

- 14 ■画面サイズ(単位:インチ)　お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。
- RGB アナログ ■RGB入力端子　R(赤)、G(緑)、B(青)の原色信号を、直接ブラウン管に入力するための端子です。
- 0.31 ■ドットピッチ(単位:㎜)　キメ細かな映像を実現します。
- ■回転台　視線に合った位置を上下左右に調節できます。
- ■ビデオボード/ビデオアートボード対応　グラフィックやビデオの映像が表示できます。
- ■サウンド機能　ステレオサウンドを再生可能にする着脱式スピーカ標準装備。
- PC エンジン ■PCエンジン内蔵　続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

NEC

さあ、あなたは何派？

遊びゴコロがついた欲張り派

PCエンジンゲーム機能を内蔵した高解像度ディスプレイ。

NEW

©1988 HUDSON SOFT
LICENSED FROM IREM CORP.

15 RGB アナログ 0.39 PC エンジン

PC-KD863G

15型高解像度ディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)

- マルチシンク2モード(15.98kHz. 24.83kHz) 自動切換え。
- 専用回転台付。

ビジュアル感覚派
（ビデオボード、ビデオアートボード対応）

スピーカ標準装備でリアルな音を実現。

15 RGB アナログ 0.39

PC-KD863S

15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円(税別)

縦方向ライン数を400ラインと200ラインに自動切り替え。

14 RGB アナログ 0.39

PC-KD862

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 99,800円(税別)

アナログRGB入力専用タイプの高解像度ディスプレイ。

14 RGB アナログ 0.31

PC-KD861

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格138,000円(税別)

多彩な色表現を可能にした高解像度ディスプレイ。

14 RGB アナログ 0.31

PC-KD871

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格158,000円(税別)

ハイコストパフォーマンス派
（モノクロディスプレイ）

PC-8851 14型高解像度モノクロディスプレイ 標準価格/58,800円(税別)	**PC-8841** 12型高解像度モノクロディスプレイ 標準価格/44,800円(税別)
12型グリーンディスプレイ 標準価格/29,800円(税別) **PC-8050N**	9型グリーンディスプレイ 標準価格/35,800円(税別) **PC-8046**

日本電気グループ 〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00〜17:00月曜日〜金曜日（祝日を除く）
東京03(452)8000 大阪06(943)9800

PC Engine
NEC
—黒竜王の伝説—
SPACE ADVENTURE
コブラ
痛快全開、
超過劇画タッチ、
まもなく公開!!
寺沢武一原作の人気SFハードボイルドコミック
「コブラ」がゲームになった。
SPACE ADVENTURE コブラ —黒竜王の伝説—
PUSH RUN BUTTON
©1989 HUDSON SOFT
©寺沢武一(集英社 JCデラックス)
©HUDSON SOFT
©寺沢武一(集英社JCデラックス)
好評発売中!
標準小売価格5,980円
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
ZIRIA
今春 発売予定
©HUDSON SOFT
©RED COM
あやしい東洋世界の大冒険活劇!
映画を超えた本格長編RPG!
快進撃ソフト
ばく進中!!!
FIGHTING STREET
©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM
世界5カ国10人の敵と闘う
大迫力アクション!
好評発売中!
標準小売価格5,980円
ビックリマン大事界
©1988 HUDSON SOFT
©LAD・NAS・東映動画
ビックリマンの世界を1枚の
CDに入れた動く大図鑑!
好評発売中!
標準小売価格4,980円
No・Ri・Ko
©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV
ゲームを超えたニューADV!
範子との初体験デートストーリー
好評発売中
標準小売価格4,980円
CD・ROM² システム
CD-ROMプレーヤ‥¥30,300
インターフェイスユニット‥‥‥¥27,000
(システムカード‥‥‥‥付属)
PCエンジン(別売)‥¥24,800
※上記表示価格に消費税は含まれておりません。
PCエンジン
CD-ROMシステム
ROM ROM
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

STAND-BY News

まじだぜ.!! SHARP

X68000 PERSONAL WORKSTATION
EXPERT・EXPERT HD

X68000EXPERT……定価356,000円
CZ-611D……………定価134,000円
合計￥490,000➡お電話して下さい。

X68000 PERSONAL WORKSTATION
PRO・PRO HD

X68000PRO…………定価298,000円
CZ-603D……………定価 84,800円
合計￥382,800➡お電話して下さい

当店は、SHARP公認の X68000 PRO SHOPです。

XE-1PRO…………定価￥9,500円

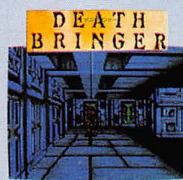
XE-1ST…………定価￥4,900円

X68000専用ソフトもスタンバイに大集合!!

全商品、特価にて販売中!! 送料は1本800円です。

■ラストハルマゲドン
定価 ￥9,800

■スーパー大戦略
定価 ￥8,800



■デス・ブリンガー
定価 ￥9,800

■大海令
定価 ￥12,800

■ホテル・ウォーズ
定価 ￥9,800

■スタークルザー
定価 ￥7,800

■ミッドカルツ
定価 ￥12,800

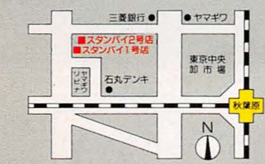
■サンダーブレード
定価 ￥8,800

■パックマニア
定価 ￥7,800

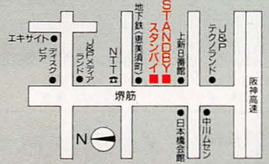
■アフターバーナー
定価 ￥8,800

※この広告に掲載しております全商品の価格には、消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

TOKYO スタンバイ



OSAKA スタンバイ



STAND-BY

中古パソコンの
豊富な在庫と抜群の品質!
パソコンファンは
ぜひ一度ご来店を!

東京：(1号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル2F・3F)
(2号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-3(熊谷ビル2F)
大阪：〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)
営業時間 AM10:00〜PM7:00(東京1号店、2号店、大阪共)
定休日 東京(1号店、2号店共)：毎週木曜日 大阪：毎週水曜日
振込先 東海銀行摂津支店 当座330141 東海銀行秋葉原支店 普通546013
三菱銀行秋葉原支店 普通0170142

JADMA
財団法人日本通信販売協会会員

TOKYOスタンバイ 03(258)8955 (1号店、2号店共通) / OSAKAスタンバイ 06(633)1170 電話AM10:00受付〜PM8:00

富士通
「CD-ROM」標準装備
32ビットCPU搭載
ハイパーメディア・パソコン
FM TOWNS

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

(パソコンが変わる。)

ソフトが変わる。
ハードが変わる。
使い方が変わる。

(FMタウンズが変える。)

パソコンて、きっと素敵なものであるはずだと思う。私たちは、自分の生活でパソコンを活かしたいんだ。音楽もアート&グラフィックスも、パソコンワークも、全部楽しみたいんだ。だから、ピュアな表現力とやさしい使い方のできるパソコンがほしかった。処理力から表現力へ。それが、FMタウンズ、私たちの近くにいることのできるパソコンです。

CD-ROMが本気でおもしろいソフトを実現する。

ビジュアル、サウンド、そしてプログラムなどのマルチデータを、今までのパソコンとは比べものにならないほど集約したFMTOWNS。その秘密は、1MBフロッピィ540倍のデータ容量とレスポンスを誇るCD-ROMの採用にあります。この大容量マルチメディアCD-ROMの搭載により、今まで考えられなかったほどの豊かな表現力を持った新しいソフトウェアの世界をひろげることができました。

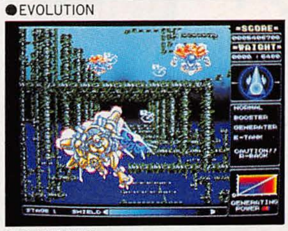
ずば抜けたAVシステムがゲームの臨場感をひろげる。

パソコンゲームは、AV機能のクオリティで決まるといっても過言ではありません。FMTOWNSのカラー表現は、32000色同時表示や1677万色中256色表示、そして高速スプライト機能やハードウェアスクロールなどの多彩なグラフィック表現をサポート。また、PCM音源8Chをはじめ充実したサウンドシステムがダイナミックなゲームの世界を展開します。たとえば、「AFTER BURNER」「EVOLUTION」や「CYBERCITY」など、全画面スプライトを使用したハイレスポンスの動画とスタジオ録音のリアルなCD-DAがつくる圧倒的なサウンドで楽しめる本格的3Dゲーム。また、CD-ROMの特性を活かした大容量アドベンチャーゲーム「インビテーション」など。これは、もう今までのパソコンでは考えられなかった未体験ゾーン。これらのハイクオリティ・ゲームをはじめ、FMTOWNSならではのソフトがつくる新しいパソコンの世界を感じてください。

「©SEGA 1987」「REPROGRAMMED GAME © CRI 1988」

●AFTER BURNER

●EVOLUTION



●CYBERCITY

●インビテーション

●**TownsGEARで自分流にプログラミング。** プログラム言語を知らなくても、グラフィックスやサウンド、文字を使ったマルチメディア・プログラミングが楽しめます。

●**表情豊かなビジュアル通信を実現。** 表現力豊かな「富士通ビジュアル通信(仮称)」やNifty-Serveで楽しめるTownsVNETで、パソコンビジュアル通信が実現。新しいコミュニケーションが始まります。

●**本格ビデオ編集が可能。** ビデオカード(オプション)を内蔵すれば、ビデオデジタイズをはじめ、スーパーインポーズやビデオコンバートといった本格ビデオ編集が可能です。

●**TownsPAINTでオリジナルのビジュアルメイク。** グラフィックエディタTownsPAINTを使って、オリジナリティあふれるビジュアルが制作できます。

●**ステレオFM音源とMIDI対応機能でミュージックプレイ。** ミュージックプレイで活躍するFM音源を6Ch装備。また、MIDIにも対応してピュアな音楽表現を展開できます。

●**32ビットCPU80386ネイティブモードをサポート。** FMTOWNSのパフォーマンスを活かすために32ビットCPU80386ネイティブモードをサポートしたTownsOSを用意。これまでにない大容量・高速アクセスを可能にしています。

※「富士通ビジュアル通信(仮称)」は、ルーカスフィルム社の技術を用いて開発されています。
※「AFTER BURNER」は、㈱CSK総合研究所より制作・提供されています。
※「EVOLUTION」は、㈱システムサコムより提供されています。
※「CYBERCITY」は、㈱日本テレネットより提供されています。
※「インビテーション」は、データウエスト㈱より提供されています。
※画面は現在開発中のものです。

新登場

FMTOWNS発売記念セール
限定セット3万台販売中(5月末日まで)

★モデル1セット⇨¥478,000(税別)
モデル1本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、内蔵マイクロFDドライブ、日本語MS-DOS®V3.1(MS-DOS®エミュレータ)

★モデル2セット⇨¥538,000(税別)
モデル2本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、日本語MS-DOS®V3.1(MS-DOS®エミュレータ)、TownsPAINT

●FMTOWNSモデル1本体
…………標準価格¥338,000(税別)
●FMTOWNSモデル2本体
…………標準価格¥398,000(税別)

本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

FMTOWNSのことなら何でもわかる専用ショウルーム
FMTOWNS PLAZAオープン

●FMTOWNSプラザ秋葉原〒101千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館6F) ☎(03)251-2055
●FMTOWNSプラザ大須 〒460名古屋市中区大須3-14-43(第二アメ横ビル1F) ☎(052)251-7232
●FMTOWNSプラザなんば 〒556大阪市浪速区難波中2-7-23(広和ビル1F) ☎(06)646-3173

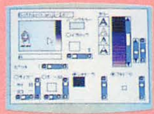
SONY
プログラミング
大好きなキミへ。
ソニーからの
贈り物である。
Q1:ハカセ、
「おしゃべりMSX」
とは何ですか?
Q3:ハカセ、
ゲームデータ集は
どう使えるの?
It's a Sony
FDD
HIT BIT
HB-F1XDJ
SPEED CONTROLLER
REN-SHA TURBO
PAUSE
CAP
FDD IN USE
POWER
RESET
RETURN
SELECT
SONY
MSX界の
実力機だ!
FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる
大好評
発売中!

ではF1ツールディスクⅡの全てをご紹介いたそう。

A1: キミの声がパソコンの音声になる、「MSX VOICE RECORDER」のことである。

ラジカセをパソコンに接続するだけで、自分の声を、パソコン上で再生できる。しかも、その声をディスクに記憶することもできるんだ。早口・ゆっくり・逆転再生も可能だ。BASIC上で使えるから、パソコンが人の声でしゃべったり、朝、女の子の声で起きたり、自分の声が出るゲームをつくったり、できる。逆転再生を使えば『さかさことばゲーム』でも遊べるのだ。また、「オ☆ハ☆ヨ☆ウ」「はっぴー」とかおもしろ言葉のサンプル集もついとる。これが「MSX VOICE RECORDEP である。よろしいかな?

Q2: ハカセ、グラフィックエディターがバージョンアップしたって、本当?



A2: 本当だ。自分のオリジナルCGをカラーでハードコピーできる「グラフィックエディターVer.2.0」である。

スゴイ! カラープリンタ(HBP-F1C)対応にバージョンアップ。だから自作イラストなど、いろいろカラーでハードコピー可能になったのだぞ。MSX-JE対応にもなったから、CG中にカッコヨク漢字でタイトルを入れるのもOKだ。

新発売! HBP-F1C 49,800円

A3: いろんなキャラや「ドラクエ」などおなじみのゲームタイトル曲を、自分のオリジナルゲームに入れられるのである。

F1XDJで好評のスプライトエディターのデータ集がついたのである。いろいろなキャラクター約40種類を自作ゲームに登場させることが可能になった。そしてFM音源対応効果音集だ。爆発音・レーザー音・サイレン・電話のベル音などの効果音集と、おなじみのゲームのタイトル曲集(「ドラゴンクエスト」エニックス/「グラディウスⅡ」コナミ/「トップランディング」「バブルボブル」タイトー/「ドラゴンスピリット」ナムコ)がついておる。データ集を駆使すれば、自作ゲームはもっと面白くなる。理解できたかな?

Q4: ハカセ、もう、これだけ?

A4: とんでもない。自然画ライブラリー集を忘れてもらっては困る。

MSX2+の1.9万色の自然画モードを使った「自然画ライブラリー集」もついておる。疲れたときに目を休めるBGVに使いたまえ。ホッとすると同時に、自然画の美しさにハッとするであろう。

プレゼントしよう! F1ツールディスクⅡ!!

(期間:'89年2月21日〜4月20日)

HB-F1XDJ、またはカラープリンタHBP-F1Cを購入してくれた諸君に、進呈いたそう!!! (くわしくは、店頭でお問い合わせ下さい)

クリエイティブパソコン

F1XDJ

MSX2+ HB-F1XDJ 標準価格 69,800円(税別)

①ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ

「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。

②日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

③FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音 メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

④1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

⑤横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

■3.5インチFDD内蔵■スピコン・連射ターボ搭載■ポーズボタン機能付■集中インジケーター装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備

この誌面に掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。

欲しいもの先取り!

最先端!

商品代金 ★2万円以上 送料無料!

☆表示価格には消費税は含まれていません。

Let's Play music

5号店、7号店、ニューセンター店にて店頭実演!

五線符が読めなくても、楽器が弾けなくても あなたもミュージシャン

便利で素早く安心してお買物

ツクモVIPカード

VIPカード事務局 ☎03-251-9898

「ツクモVIPカード」はJACCSとの提携カードです。ツクモでのお買物がカンタン便利にできる他、キャッシングもOK!まさに"安心のカタチ"です。

画質とゲームの迫力がスゴイ! MSX2+

ソニーMSX2+ F1XDJ

入気ゲームソフト+JOYメカ2型付

注番 B0521

定価¥69,800

ツクモ特価 **¥66,000**(消費税別途¥1,980)

(12回払い例・消費税込)初回¥6,318+月々¥6,100×11回

パナソニックMSX2+ Panasonic A1WX

入気ゲームソフト+JOYメカ2型付

注番 B0522

定価¥69,800

ツクモ特価 **¥66,000**(消費税別途¥1,980)

(10回払い例・消費税込)初回¥7,938+月々¥7,200×9回

MSX用周辺機器

●3.5インチフロッピィディスク 注番 B0523
ソニー HBD-F1 定価¥36,800
ディスケット10枚付 ツクモ特価 **¥34,800**
消費税別途¥1,044

●熱転写カラープリンター 注番 B0525
パナソニック FS-PA1 定価¥44,800
黒リボン5本付 ツクモ特価 **¥42,800**
消費税別途¥1,284

●熱転写カラープリンター 注番 B0524
ソニー HBP-F1C 定価¥49,800
黒リボン5本付 ツクモ特価 **¥45,800**
消費税別途¥1,374

●ツクモオリジナルジョイステック
JOYメカ2型 注番 B0526
特価 **¥3,800**
消費税別途¥114(送料¥800)

PC-8801シリーズ 周辺機器

サウンドボードII 注番 B0507
(FR/MR、FH/MH) 消費税別途¥1,014
定価¥39,800➡ ツクモ特価 **¥33,800**

ビデオアートボード 注番 B0508
消費税別途¥1,260
定価¥49,800➡ ツクモ特価 **¥42,000**

イメージターボ88 注番 B0509
(ハンディスキャナ) 消費税別途¥864
定価¥34,800➡ ツクモ特価 **¥28,800**

1MB RAMボード 注番 B0510
(PC-88シリーズ用) 消費税別途¥810
定価¥32,000➡ ツクモ特価 **¥27,000**

2MB RAMボード 注番 B0511
(PC-88シリーズ用) 消費税別途¥1,380
定価¥55,000 ツクモ特価 **¥46,000**

TEAC FD-55BR 消費税別途¥540
(PC-8801シリーズ用内蔵ドライブ) 注番 B0512
FR/FHは要ケーブル 別売¥2,000 ツクモ特価 **¥18,000**

シャープのポケコン

注番 B0527 定価¥22,000
シャープポケコン PC-E200
ツクモ特価 **¥17,800**

注番 B0528 定価¥28,000
シャープポケコン PC-E500
ツクモ特価 **¥24,800**

FM77AV40SX 注番 B0529

●FM77AV40SX…………¥178,000
●FMTV-155…………¥138,000
●ディスケット(5枚)+「イースII」………サービス
合計定価¥316,000
ツクモ特価 **¥228,000**
消費税別途¥6,840
(24回払い例・消費税込)
初回¥12,418+月々¥11,100×23回

FM77AV40EX 注番 B0530

●FM77AV40EX…………¥168,000
●FMTV-154…………¥138,000
●ディスケット(5枚)+ゲームパック………サービス
合計定価¥306,000
限定ツクモ特価 **¥170,000**
消費税別途¥5,100
(24回払い例・消費税込)
初回¥8,714+月々¥8,300×23回

ラックもいろいろ!

PW-811▶ 注番 B0531
定価¥19,500 送料無料
特価 **¥9,800**
●棚板3枚●スチール製
●865(H)×660(D)×610(W) 消費税別途¥294

◀PW-822 注番 B0532
定価¥23,500
特価 **¥12,800**
●棚板3枚●スチール製
●1250(H)×640(D)×620(W)
消費税別途¥384 送料無料

注番 B0533 SR-007▶
定価¥24,500 消費税別途¥504
ツクモ特価 **¥16,800** 送料無料
●棚板4枚●1265(H)×700(D)×620(W)
〈別売〉マウステーブル ¥5,800
ペーパートレイ ¥4,800

ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911

代金引き換えでお申し込みの方は
●お近くの通販センターへお問い合せください。
●配達日の指定もできます。

現金書留でお申し込みの方は
●下記申込書を同封の上、下記までお送りください。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機(株)通信販売部

銀行振込でお申し込みの方は
●お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込みください。
●富士銀行 神田支店(普)No.894047 九十九電機(株)宛

クレジットでお申し込みの方は
●お近くの通販センターへお問い合せください。
お申し込みも電話1本でOK!

夜10時まで受付。ツクモ・通販センター

東京	☎03-251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199		但し札幌は午前10:30~午後7:30迄

ツクモ通信販売申込書BM5係

氏名 (　)才

住所

☎

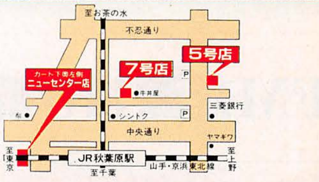
商品名 ［注文番号

商品代金¥ 消費税¥

合計代金¥ 同封代金¥

周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい。

ツクモ秋葉原各店



(営)AM10時~PM7時 (休)4/20、27、5/11、18

ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋1号・2号店

(営)AM10時~PM7時

1号店☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 (休)毎週月曜日
2号店☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 (休)毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

(営)AM10時30分~PM7時30分 (休)毎週木曜日
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine 1989年5月号

目次 5 CONTENTS

BM特選プログラム・コーナー

実用プログラム

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

パソコン・メーカー

ソフトハウス

レコード関連

パソコン・ショップ

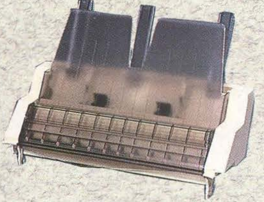
その他

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO 68K（ツァイト社製）を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン5月号
第8巻 第5号
1989年4月25日印刷
1989年5月1日発行
特別定価440円（本体427円）
電波新聞社 1989 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111(大代表) 振替(東京)5－51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

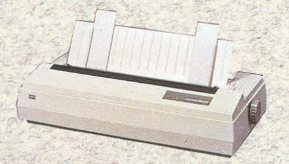
FM TOWNSハードウエア・カタログ

※ここに表示されている価格には消費税は含まれていません。



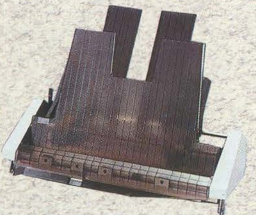
カットシートフィーダ
FMPR-CF3(60,000円)

カラーユニット
FMPR-CL1(12,000円)



漢字プリンター15
FMPR-355(235,000円)
モノクロ，136桁，漢字：60字/秒
24×24ドット，10.5ポイント，カラーユニット(オプション)

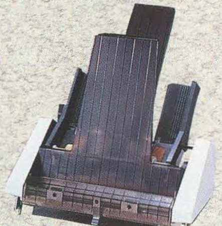
漢字プリンター15
FMPR-354(178,000円)
モノクロ，136桁，漢字：40字/秒，24×24ドット，10.5ポイント，カラーユニット(オプション)



カットシートフィーダ
FMPR-353C2(40,000円)

トラクタユニット
FMPR-353T2(12,000円)

漢字プリンター15
FMPR-353A(138,000円)
モノクロ，136桁，漢字：40字/秒，24×24ドット，10.5ポイント，トラクタ機構オプション

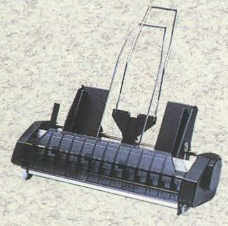


カットシートフィーダ
FMPR-302C2(35,000円)

トラクタユニット
FMPR-302T2(10,000円)

漢字プリンター10
FMPR-302A(128,000円)
モノクロ，80桁，漢字：40字 秒，24×24ドット，10.5ポイント，トラクタ機構オプション

カラー 漢字熱転写プリンター10
FMPR-204B(80,000円)
カラー/モノクロ，熱転写，80桁，漢字：40字/秒，24×24ドット，10.5ポイント，トラクタ構機オプション

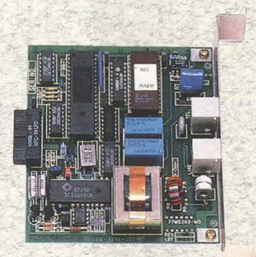


カットシートフィーダ
FMPR-203CB(25,000円)

トラクタユニット
FMPR-203T1(8,000円)

漢字熱転写プリンター10
FMPR-101B(50,000円)
モノクロ，熱転写，80桁，漢字：30字/秒(AC駆動時)，24×24ドット，10.5ポイント，トラクタ機構オプション

プリンタケーブル
FM60-711(6,800)



モデムカード-1200
FMT-MD201(30,000円)
2線式全二重，1200 300bps，ATコマンド対応，内蔵用モデム

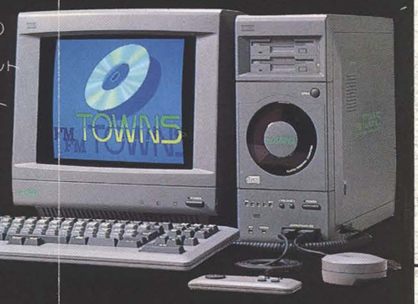
PM2400F
F1935PM(59,800円)
2400/1200bps，2線式全二重通信
ATコマンド，MNPクラス5対応

PM1200F
F1931PM(21,000円)
1200/300bps，2線式全二重通信，ATコマンド対応

RS-232Cケーブル
FMCBL601(6,500円)

FM TOWNSモデル1/モデル2本体コネクタ/スロット

1. キーボードコネクタ
2. アナログRGBコネクタ(15ピン)
3. プリンタコネクタ
4. 拡張RAMモジュール専用スロット
5. 内蔵フロッピーコネクタ
6. 数値演算プロセッサ専用スロット
7. フロッピーコネクタ
8. SCSIカード専用スロット
9. モデムカード専用スロット
10. RS-232Cコネクタ
11. ビデオカード専用スロット
12. I/O拡張ユニット接続コネクタ



FM TOWNSモデル1本体　FM TOWNS-1(338,000円)
CPU 80386(16MHz)，CD-ROM×1基，3.5 FDD×1基 メインメモリ 1MB，TOWNSマウス，TOWNSパッド標準添付

FM TOWNSモデル2本体　FM TOWNS-2(398,000円)
CPU 80386(16MHz)，CD ROM×1基，3.5 FDD×2基 メインメモリ 2MB，TOWNSマウス，TOWNSパッド標準添付

TOWNSマウス　FMT-MO101（単体販売価格7,800円）

TOWNSパッド　FMT-PD101(単体販売価格3,000円)

JISキーボード
FMT-KB101(20,000円)
FM TOWNS専用，JIS配列準拠，91キー

親指シフトキーボード
FMT-KB201(20,000円)
FM TOWNS専用OASYS配列準拠，91キー

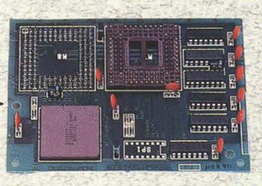
カラーCRTディスプレイ-14
FMT-DP531(89,800円)
14"カラー，マルチスキャン，マスクピッチ0.38mm，ケーブル添付

カラーCRTディスプレイ-14
FMT-DP532(138,000円)
14"カラー，マルチスキャン，マスクピッチ0.26mm，ケーブル添付

拡張RAMモジュール-1MB
FMT-EM1M(60,000円)
＊モデル1の最初のメモリ増設にはFMT-EM1Mが必須です。

拡張RAMモジュール-2MB
FMT-EM2M(100,000円)

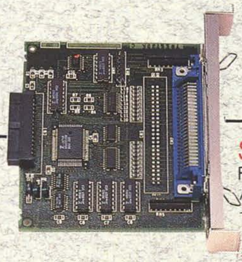
内蔵マイクロFDドライブ
FMT-FD301(28,000円)
内蔵3.5"1M/640KB FDD×1基(320KB READ可)FM TOWNSモデル1専用



80387数値演算プロセッサ
FMT-351(120,000円)

FDDケーブル
FM60-731(10,000円)

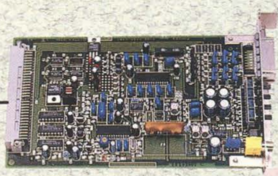
ミニFDユニット-1MB
FMFD-521(110,000円)
外付け5.25"1MB/640KB FDD×1基(320KB READ可)



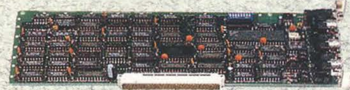
SCSIカード
FMT-121(30,000円)
ハードディスク接続用インターフェース

ハードディスクユニット-40
FMHD-411(320,000円)
外付3.5"40MB HDD×1基，SCSIケーブル添付

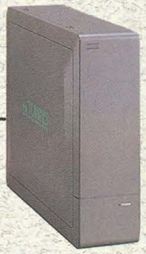
ハードディスクユニット-20
FMHD-212(168,000円)
外付3.5"20MB HDD×1基，SCSIケーブル添付
※SCSIケーブルFMCBL401（単体販売価格8,000円）



ビデオカード
FMT-411(35,000円)
ビデオディジタイズ+ビデオコンバート機能，ビデオ入出力端子各1個，CRT出力1個

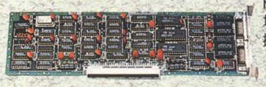


MIDIカード
FM60-401(40,000円)
MIDI楽器接続用，I/O拡張ユニットに装着



I/O拡張ユニット
FMT-601(78,000円)
FM TOWNS専用，最大3スロットまで装着可

RS-232Cカード
FM60-101(45,000円)
増設RS-232C×2チャンネル，I/O拡張ユニットに装着



RS-232Cカード
FM60-102(30,000円)
増設RS-232C×1チャンネル，I/O拡張ユニットに装着

ラオックスパソコン取扱店

店名	所在地	電話
秋葉原本店	JR線秋葉原駅前歩いて2分	☎03-253-7111
コンピュータ・メディア	JR線秋葉原駅中央通り	☎03-253-1341
サウンドショップ	JR秋葉原駅前、歩いて1分	☎03-255-5301
ニューサウンドショップ	JR秋葉原駅、万世橋交差点角	☎03-251-2251
新宿店 マイコンシティ	新宿駅東口、靖国通り、伊勢丹会館並び	☎03-350-1241
吉祥寺店	吉祥寺駅北口、近鉄百貨店並び	☎0422-21-3471

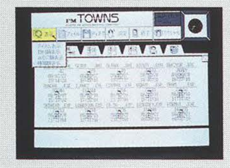
地区	店名	所在地	電話
東京地区	楽器館	JR秋葉原駅、歩いて4分	☎03-258-4141
	荻窪店	JR荻窪駅北口、青梅街道沿い	☎03-398-5100
	笹塚店	京王線笹塚駅前、トエンティーワン2F	☎03-485-1711
	蒲田店	サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
	武蔵小山店	武蔵小山駅前アーケード街	☎03-786-1411
	三鷹店	新30m道路沿い、大沢交差点そば	☎0422-32-3741
	調布店	調布駅北口、京王線線路際	☎0424-84-0211
	大山店	大山ハッピーロード沿い	☎03-973-5161
	大井店	大井町東口銀座通り	☎03-474-2146
千葉地区	市原店	五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	JR総武線稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	稲毛海岸店	京葉線稲毛海岸駅前	☎0472-78-7121
	千葉ペリエ店	総武線千葉駅ビルペリエ3F	☎0472-27-5318
	千葉パルコ店	千葉パルコ7F	☎0472-22-5211
	成田店	日吉台ニュータウン入口	☎0476-92-1711
	船橋ららぽーと店	ららぽーと2F、専門店街	☎0474-34-3971
	八千代台店	京成八千代台駅、第一勧銀トナリ	☎0474-85-2261
	松戸五香店	五香駅前通りDAIK 2F	☎0473-89-0861
	茂原店	128号バイパス、卸売団地近く	☎0475-24-3343
神奈川地区	厚木店	小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	大和店	大和NTT隣り	☎0462-61-2011
	横浜伊勢佐木町店	伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	戸塚店	国道1号線沿い、戸塚消防署前	☎045-881-3161
	綾瀬店	旧国道246号線・富士見ボール近く	☎0467-78-2211
	川崎店	JR川崎駅北口、銀柳街入口	☎044-233-7161
	伊勢原店	伊勢原駅近く平塚伊勢原街道沿	☎0463-92-5100
	横須賀WALK店	横須賀中央駅前、WALK 6F	☎0468-24-5100
埼玉地区	岩槻店	16号バイパス、岩槻消防署近く	☎048-757-2561
	春日部西店	東武線春日部駅西口、市役所通り	☎048-754-4171
	春日部東店	東武線春日部駅東口徒歩2分	☎048-761-9171
	浦和店	浦和駅前コルソ4F	☎048-824-5311
	北浦和店	北浦和駅西口、線路際、徒歩2分	☎048-833-8811
	南浦和店	JR線南浦和駅西口前	☎048-861-3111
	武蔵浦和店	武蔵浦和駅MARE 1F	☎048-863-4972
	大宮駅ビル店	大宮駅ビル"KISS"5F	☎048-644-3551
	小手指店	小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	新所沢店	新所沢駅西口徒歩1分	☎0429-23-2345
	川口店	川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
	志木店	ららぽーと志木6F	☎0484-74-9041
	わらび店	わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161
	ラオックスアゼガミ越谷店	南越谷駅近く、4号線沿い	☎0489-66-2100
茨城・栃木・長野地区	小山駅ビル店	VAL(小山駅ビル)2F	☎0285-23-4652
	取手店	けんしん(茨城県信用組合)隣り	☎0297-74-1311
	筑波学園店	土浦・学園線、古来バス停近く	☎0298-57-6521
	土浦店	土浦市民会館近く	☎0298-21-7211
	ラオックスケーヨー川中島店	川中島御厨、国道18号線沿い	☎0262-86-3161

LAOX

FM TOWNSソフトウエア・カタログ

※表示のないものは、すべてCD-ROMで提供されます。またFDは3.5インチです。

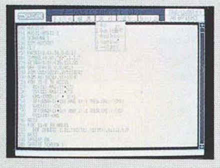
システムソフト(OS)



●Townsシステムソフトウェア V1.1
富士通 20,000円
FMTOWNSを使用するための基本となるソフト。絵、音楽、文字などの情報を組み合わせ，簡単にプログラミングできるTownsGEARをはじめ各種ユーティリティが付属されます。

●MS-DOSエミュレータV1.1
富士通 18,000円(FD)
TOWNSに「日本語MS-DOS V3.1」の環境をエミュレート。MS-DOS上動作のソフトが使用可能になります。

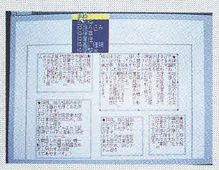
言語ツール



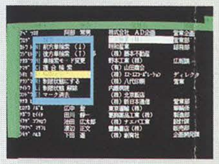
●F-BASIC386 V1.1
富士通 25,000円
強力なAV機能や漢字処理をサポートする言語に加え，グラフィックやサウンド・データのファイル形式を標準化した32ビットBASIC。マウス・オペレーションも可能。

●Lucid ASM & DEBUGGER
関西電機 24,000円(FD)
386専用アセンブラ「Lucid ASM 386」をはじめ，386専用デバッガーコンパクトなエディタを搭載した開発システム。オンラインHELP機能も付いています。

パーソナル・ツール



●テラTOWNS
日本マイコン販売 32,000円
文章，表，図などのデータを自由に配置して文書を仕上げることができるレイアウト・ワープロ。マウス操作により，印刷時とほぼ同じイメージで画面表示ができます。

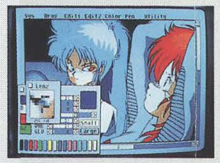


●ASKA BASE
アルゴ 40,000円(CD-ROM+FD)
処理をなぞるだけで簡単にプログラムが完成するキーマクロ機能を持ったカード型データベース。多彩なファイル・コンバートも相方向で可能です。

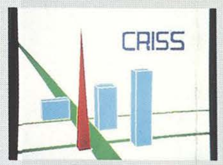
●CD Word
三修社 100,000円
世界7か国の著名な辞書13種類17冊を収録した辞書データベース。収録総単語数は約500万語，言語は日本語はもとよりスペイン語，中国語など8か国語に対応しています。

アーティスト・ツール

●Towns PAINT V1.1
富士通 38,000円
TOWNSの3種類の画面モードに対応したグラフィック・エディタ。ビデオカードを使用することでデジタイズ機能も持つほか，豊富なイラスト・データも付属されています。



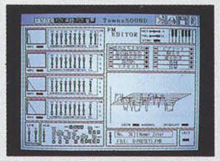
●G-EDIT TOWNS
データウエスト 30,000円
グラデーション・ペイントや拡大エディット，ルーペ，UNDOなど基本的な機能をすべて持ったグラフィック・エディタ。また32,000色モードでビデオ出力も可能。



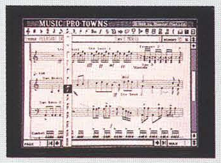
●CRISS
CSK総合研究所 16,000円(FD)
アニメーション機能を装備した3次元コンピュータ・グラフィックス・ソフト。32ビット機の特徴を十分発揮する高速アニメーションが魅力。オンライン・マニュアル機能付き。

●C-TRASCE TOWNS
キャスト 68,000円
光が物体に当たって起こる光学現象をシミュレートして光影図を再現するレイトレーシング・ソフト。PC-98，X68000に続いてFMTOWNSにも登場です。

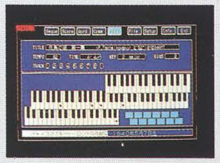
●TOWNS Telop
ラムダシステムズ 98,000円(CD-ROM+FD)
高品位な文字が表現できるテロップ作成ツール。書体はゴシックおよび明朝体で第一，第二水準すべてを収録するほか，毛筆体もサポート。



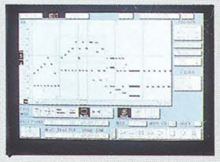
●Towns SOUND V1.1
富士通 28,000円
FMTOWNSの内蔵音源に対応したサウンド・エディタです。FM音源，PCM音源をフルサポートし，各種音楽ソフトなどで使用するサウンド・ファイルを作成，アレンジできます。



●MUSIC PRO-TOWNS
ミュージカル・プラン 19,800円(FD)
TOWNS本体に内蔵されているPCM音源，FM音源らの超リアルな音源を使い，最大8段スコア，最大14声発音の作編曲，演奏を楽しむことが可能。他機種との互換性もあります。



●芸達者TOWNS
アビラック・インターナショナル・コーポレーション 20,000円
3,000曲を収録したMIDI対応のミュージック・データベース。また，MIDI対応の他に，内蔵PCM/FM音源対応専用のデータもサポートされている。



●EUPHONYII
富士通 98,000円
内蔵音源，MIDI楽器をコントロールするマルチトラック・シーケンス・ソフト。レコーディングは32トラックで，MIDIカードを装着すると出力2，入力1系統をサポート。

通信ソフト

●Towns VNET V1.1
富士通 18,000円
NIFTY-Serve上でビジュアル通信を実現する通信ソフト。専用データ圧縮機能を持ったグラフィック・エディタを搭載し，チャットで文字とともに絵も送信できます。

●Together
ジェー・イー・エル 28,000円
通信中でもファイルやエディタの文章を印刷可能にした通信ソフト。マウスによる簡単操作が特徴。オートログインに必要な項目はすべて登録可能。

●富士通ビジュアル通信
富士通 価格未定
グラフィック画面上のアバター(あなたの分身)を使って，ビジュアルごと通信を楽しむソフト。会話はキャラクターの吹きだしで表現する楽しい表示です。

ゲームソフト

●アフターバーナー
CSK総合研究所 9,800円
ゲーム・センターで好評だった，あの「アフターバーナー」がTOWNSに。ジェット戦闘機同士の迫力ある空中戦を楽しめます。

●サイバーシティ
日本テレネット 9,800円
アーケード・マシン顔負けの3Dアクション・シューティング・ゲーム。電脳空間で繰り広げられるウィルスソフトとの戦いを描いています。

●エボリューション
システムサコム 9,800円
知る人ぞ知るプログラマー，マーク・フリントが，最高のハードを使ってお届けするスピード感あふれる3Dシューティング・ゲームです。

●インビテーション
データウエスト 9,800円
人間の心に潜入する能力を持つ探偵・降矢木和也を主人公としたアドベンチャー・ゲーム。古い因習に支配される旧家で何が起こったのか?

●R-TYPE
ハドソン 9,800円
個性的なパワーアップ・システム，ギーガー張りのグロテスクなグラフィックで一世を風靡した，横スクロールのシューティング・ゲーム。

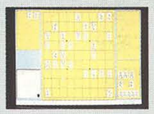
写真はPCエンジンのものです。

●ソフトでハードな物語
システムサコム 9,800円
実際のパソコン・ゲーム業界を舞台にした業界シミュレーション・ゲームです。中堅ソフト会社の社長となった主人公の，笑いと涙の物語。

●アメリカンサクセス
ウィンキーソフト 9,800円
1~4人で同時に楽しめるマルチプレイのシミュレーション・ゲームです。1000Gのお金を元にいかに多くの資産を形成するかを競います。

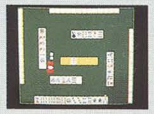
●スーパー大戦略
システムソフト 9,800円(FD)
現代戦をコンピュータでシミュレート。従来の物より思考アルゴリズムをパワーアップしました。32ビットならではのスピードです。

写真はPC-98のものです。



●森田の将棋II
エニックス 14,800円
パソコン将棋の最高峰に立つ森田の将棋がTOWNSに。豊富な機能を備え，はやりのパソコン通信で，遠くの人との対戦も可能です。

●囲碁道場
富士通OA 9,800円
コンピュータの応手はすべて日本棋院小島高穂9段の妙手という，実力派のソフトです。「寄せ」のテクニックを対局形式で学べます。



●麻雀悟空
アスキー 8,800円
腕に合わせ，上級，初級を選べる本格的な4人麻雀です。きめ細かなルール設定が可能で，段位戦勝ち抜き戦のモードも持っています。

32ビットCPU, CD-ROMドライブ搭載

富士通 FM TOWNS新登場！ その実力に迫る！

丹治　佐一

CD-ROMドライブを搭載した32ビット・パソコン〝FM TOWNS(タウンズ)〟が富士通から新登場しました。

そこで，TOWNSの実力を探ってみることにしましょう。

まずは気になる価格です。本体には2タイプあり，モデル2が価格398,000円（税別，メインメモリ2MB, 3.5インチ2ドライブ），モデル1が価格338,000円(税別，メインメモリ1MB, 3.5インチ1ドライブ）です。モデル1／2ともにCD-ROMは標準装備。マウスやパッドも本体に添付されています。

メモリは，それぞれ6MBまで拡張が可能(2MB容量の拡張メモリ・モジュールは価格100,000円税別）で，モデル1は最初の増設に，1MB容量のメモリ・モジュールを入れる必要があります(価格60,000円税別)。

FM TOWNSでは，マウス操作でほとんどの作業ができるため，とくにキーボードは必要ありませんが（漢字などを入力するときはマウスの右ボタンをクリックすると画面上にソフトキーボードが現れる)，どうしてもというときは別売になっていますので購入しましょう。

キーボードは2タイプあり，JISキーボード（FMT-KB101）と親指シフトキーボード（FMT-KB201）が選択できます。どちらも価格20,000円（税別）です。

画像を映しだすためのモニタTVは，専用のマルチスキャン・タイプが必要です。ためしに手持ちのSONYのマルチスキャン・モニタに接続してみましたが映りませんでした。

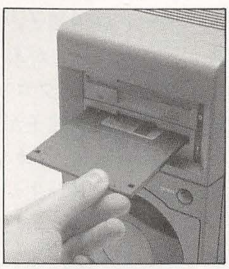
モニタも2種類あり，マスクピッチが0.38㎜のものが価格89,800円（FMT-DP531税別)，0.26㎜のものが価格138,000円（FMT-DP532税別）です。

そして，つぎにシステム・ソフトが必要となります。

つまり，CD-ROM化されたTOWNSシステム・ソフトウエアを購入する必要があります（B276A010：価格20,000円税別)。この中には，TOWNS OSの他に，TOWNS MENU，TOWNS GEAR，CD-Audioプレーヤ，TOWNSデータ・ライブラリ，デモ・プログラムが入っています。

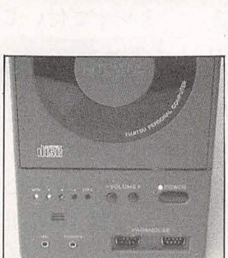
☆これがFM TOWNSの外観だ!!

▲正面から見たTOWNS，デザインがいい！



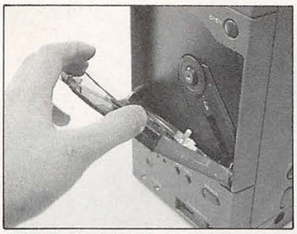
◀3・5インチディスク・ドライブ

▲別売のJIS仕様キーボード

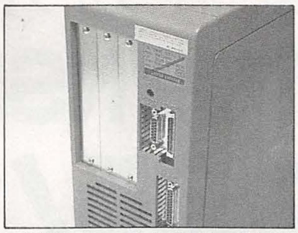


◀レベルメータ部分

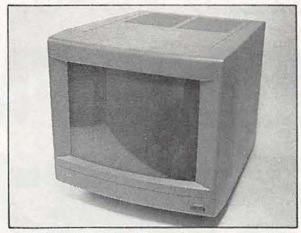
◀付属のジョイパッドと円形マウス



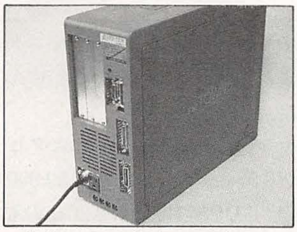
▲CD-ROMはここから入れる



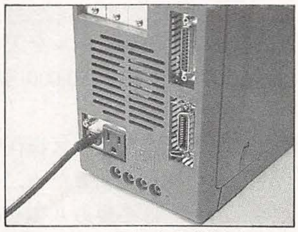
▲拡張スロットとRGB，RS-232C端子



▲専用のマルチスキャン・モニタ



▲後部は入出力端子がぎっしり



▲オーディオ入出力端子もついている

▲TOWNS用CD-ROMソフト

■CD-ROMが光るデザイン

本体正面には，CD-ROMがさんぜんと輝くデザインになっています。

上部には3.5インチ2HDのディスクがモデル2では2台，モデル1では1台内蔵されています。上のドライブがA：ドライブになり，下のドライブがB：ドライブにあたります。

CD-ROMドライブは，Q：ドライブになります。CD-ROMの下には，右から電源スイッチ（ソフトでOFFすることも可能），ボリューム・スイッチ，そして音量レベルを示すレベルメータが付いています。レベルメータの下にはマイクが付いていて，通常は周囲の音を拾ってレベルメータが動作します。

TownsGEARなどでサンプリングをするときはそのマイクからの音や，後部のAUDIO入力端子からのオーディオ信号が取り込まれます。

さらにその下には，9ピンDサブのマウス／パッド端子があり，さらにヘッドホン，マイク端子などが使いやすい位置に配置されています。

FM TOWNSに添付されているマウスは円形タイプで，自分にはちょっと使いにくかったので，MSX用のマウスを取り付けてためしてみましたがバッチリと動作しました。また，パッドもMSX（アタリ仕様）のものが利用できます。つまり，電波マイコンソフトのジョイスティック〝XE-1PRO〃がそのまま使えるのです。

リセット端子は，キーボード端子同様に本体右側に付いています。

後部には，3スロット（ハードディスクなどを接続するSCSI（スカジー）カード専用端子，モデムカード専用端子，ビデオカード専用スロット）があり，アナログRGB端子，外部フロッピー増設用端子，プリンタ端子があります。

さらに，クオリティの高いCDのサウンドを生かすために，オーディオ・コンポに接続できる，ラインアウト／イン端子がそれぞれステレオで付いています。

■簡単に内部が見えるよ

FM TOWNSはCPUに32ビットのi80386を使用していますが，実際にその姿を見たい人もいるでしょう。FM TOWNSでは，増設時も簡単にフタが開くのです。

本体横のツマミを引きあげながら手前に引けばOK！フタが外れ，中が見えます。

中を見るとメモリ・モジュールが立って基板にささっています。さらにCPUがわりと大きな四角形の姿で基板に付いています。

基板を見てもわかるように，メモリ増設部もモジュール化されているので簡単に増設作業ができます。

■システムを立ち上げてみた

ちょっと前書きが長くなってしまいました。さっそく立ち上げてみることにしましょう。

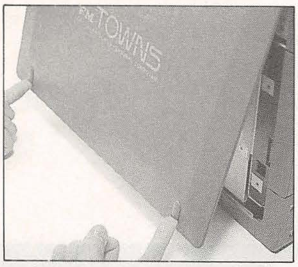
システムであるCD-ROMを入れ，電源をオンにします。するとCD-ROMが回りだし，ソフトの読み込みを開始します。

フロッピーやハード・ディスクにくらべると，ちょっと立ち上がりまでに時間がかかりすぎるような気がします（CD-ROMドライブは全般的に読み込みに時間がかかるようです）。

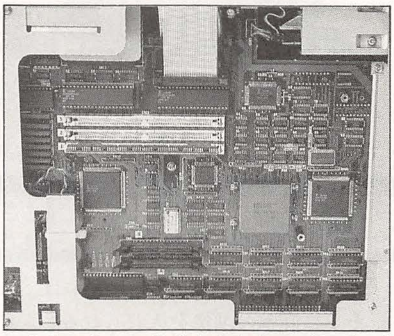
立ち上がるとタイトル・メニューが表示され，ディスクの内容がアイコン・マークで表示されます。

メニュー部分をマウスでクリックすると，ゾロッ！　と内容が表示されます。その中の内容をさらにマウスでクリックすれば，基本的な操作が行なえます。

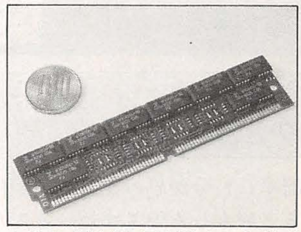
☆これがFM TOWNSの内部だ!!



▲本体横のツマミを押しあげながら手前に持ちあげるとフタがあく



▲中央にある四角く大きなものが32ビットCPUi 80386だ!!



▲これが2MBの拡張メモリだ! TOWNSにはこれが3枚まで入る

メニュー中の表示を選択すれば，アイコン以外の表示もできます。

ソフトの立ちあげかたは，マック（マッキントッシュ）と同じでアイコンをダブルクリック（連続して左ボタンを2回クリック）すればアイコンが青色になり立ちあがります。

1回のクリックでは，そのソフトを選択している状態になります。

この立ちあがった状態では，残念ながらマックのようなファイルの操作はできません。

ファイルのコピーは，コピーしたいファイルを選択し，ファイル・メニュー中のコピーを選択します。

このあとコピー先のドライブの指定のみでコピーができます。

マックのようにファイルのアイコンをつかんでコピーや削除を行なうにはTOWNS GEARを立ちあげ,その中の補助機能を選択します。

そして，ファイル中のファイル形式をすべてのファイルにすることで，左右に指定したドライブ間でコピーなどの操作編集が簡単に行なえます。コピー方法は，ファイルをつかんで（左ボタンを押したままにする），そのまま相手のドライブに持って行けばコピーされます。

立ち上げに時間がかかるので，システム部分をハードディスクに転送してそこから立ち上げることもできます。3.5インチのディスクに転送してやってみましたが残念ながらだめでした。

■CD-ROMドライブで普通のCDが聴ける!

CD-ROMは，普通のCDと同様なものです。ただ，ソフトのデータやプログラムが入っているだけなのです。試しにCD-ROMを普通のCDプレーヤで聴いてみました。

すると，1トラック目はカセットに保存したときの音が聞こえました。他のトラックでは，音楽やメッセージが入れられていました。

ゲームソフトのアフターバーナーもそうでした。CDプレーヤでBGM部分だけを聞いて楽しむことができました。

CD-ROMは大容量を利用して，余った部分に，ソフト以外のステレオの音楽なども入れることができるのです。

容量は540MB（メガバイト），通常の2HDといわれるディスクでは約2MBですから，1枚で540枚分のフロッピーディスクが入ってしまうのです。

FM TOWNSのCD-ROMドライブはCD-ROMだけのためのドライブではありません。普通のCDが聴けるのです。

システム中のスペシャル・メニューの中に〝CD演奏〟というのがあります。これを選択すれば，画面にCDプレーヤが現れ，マウス操作で楽しめます。外部出力端子の信号をオーディオ・アンプに接続したところ，想像以上にいい音が聞けました。

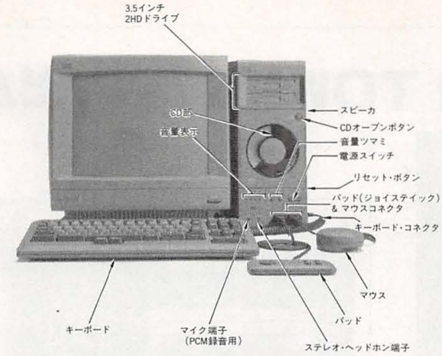
また，CDプレーヤを楽しむだけのソフトを3.5インチにインストールできますから，立ちあげれば，CDプレーヤのみとしてFM TOWNSを使うこともできます。

CDというと気になることは，いくらほこりや傷に強いといってもちょっとしたことで深い傷がつき，使えなくなってしまうこともあるということです。こんなとき，CD-ROMは困ってしまいます。そこでインフォメーション・センターに問い合わせたところ，傷ついたディスクは交換してくれるとのことでした。ただし，有料かもしれませんが。

詳しくはソフトメーカーに問い合わせたほうがよいようです。

注意として，CD-ROMは読みだ

し専用ですから，ソフトを利用していろいろなデータを作ったとき，それらすべてはフロッピーディスクに記憶することになります。



▶FM TOWNSの外観

関連ソフトと使用感

■TownsGEAR(タウンズギア)(システムソフト内にある)V1,1価格38,000円(税別)

簡単に自分が思ったソフトが作れるとおもしろいですね。そんな要求を満たしてくれるのがTownsGEARです。

このソフトは，1画面をノートの1ページにみたて，ノートの1ページを書いていくように1画面を作っていきます（マウス操作でOK)。

何ページも集まったものがノートとなります。

ページには，いくつもの部品があってそれを自由な位置に置き，利用できるようになっています。

部品には，テキストフレーム(文字データ)，イメージフレーム(イメージデータ)，音楽ユニット(音楽)，音声ユニット(音声の録音再生）があり，この他にタイマーやボタンがあります。

試しに作ってみましょう。

音声ユニットを使って声の伝言板を作ってみましょう。

部品にボタンがあります。この部品は押されたとき，その動作するものやリンク先の指定ができます。

これにより，ボタンを押したとき録音ユニットや再生ユニットを動作させれば，それだけで声の伝言板ができます。

リンク先にノートのページを指定すれば，そのページに変わり，さらに画面の変化のようすを指定すれば楽しいエフェクトで画面が変化してページが変わります。

イメージフレームを指示すれば，そこに好みの画像を入れられるし，修正も簡単にできます。

このソフトは，マックの〝ハイパーカード〟によく似ているといえば納得される人が多いでしょう。

■TownsSOUND(タウンズサウンド)V1.1価格28,000円(税別)

このソフトは，TownsGEARなどに利用するサンプリング・データが簡単に作れるものです。

モードは三つあり，〝FM音源モード〟(FM音色データが作成できる)，楽器の音などを取り込んでそれを利用できる〝PCM楽器モード〟，音声を取り込み波形の表示や加工ができる〝PCM音声モード〟があります。

FM音源モードでは，各オペレータの内容をマウスで指定できるばかりではなく，明るさなどの指示で音色を変えることもできます。

■Towns PAINT(タウンズペイント)V1.1価格38,000円(税別)

FM TOWNSのグラフィックスを生かすためのソフトで，三つのモードがあり，4,096色中16色モード(640×480ドット／縦横のアスペクト比が1対1)，32,768色モード(320×240ドット)，1,677万色中256色モード(640×480ドット)があります。

ペイント系のソフトで問題となるのは，描きっぱなしであるため，描いた後，その内容のみを自由に位置を変えたり再編集することが困難なことがあげられます。

そこでこのソフトでは背景とオブジェクトという概念を使って，オブジェクトに描いたもののみ位置を変えたり内容の変更ができます（背景の内容をオブジェクトにすることもできる)。

■TownsVNET(ビジュアル通信ソフト)V1.1価格18,000円(税別)

このソフトは，ビジュアル通信を可能にするソフトです。

チャット機能を文字だけではなくビジュアル化して表示したり，グラフィック・データのやり取りも簡単に行なえます（グラフィック・エディタも内蔵している)。

また，NIFTY-Serveへのアクセスが簡単に行なえるほか，通信用のマクロ言語で自動通信も可能にしています。

■AFTER BURNER(アフターバーナー)CD-ROMで供給価格9,800円㈱CSK総合研究所

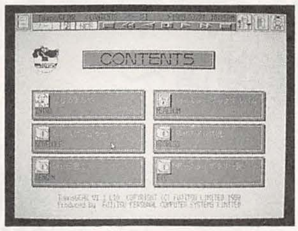
あのアフターバーナーがFM Townsに移植され，スプライト機能やカラフルなグラフィックス機能を生かしての登場です。

CD-ROM内のCDサウンドがBGMとして流れ，そのクオリティのよさに違和感さえ感じます（効果音がちょっと貧弱に聞こえるほど)。

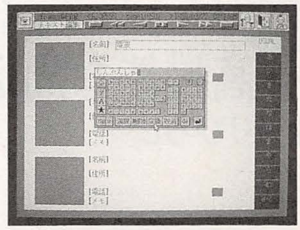
うまく飛ぶとクルッ！　と1回転するよ。

☆TOWNSの機能を生かすソフトウエア

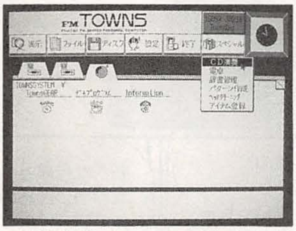
▲TOWNSを立ちあげOSを読みに行くときの画面



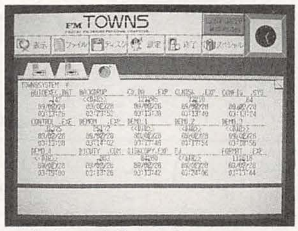
▲タウンズギアのメニュー画面。選択してクリック



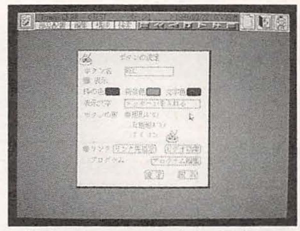
▲アドレス帳の入力画面。絵も入れられる



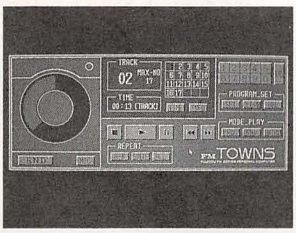
▲TOWNSメニューが立ちあがったところ



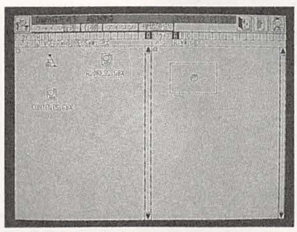
▲タウンズギアに入っているノートの内容



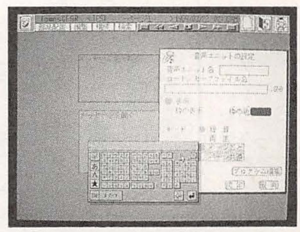
▲押しボタンの内容の設定画面。リンク先を決定



▲メニューでCD演奏を選ぶと立ちあがる画面



▲タウンズギアの補助機能を使ったファイル・コピー



▲音声ユニットの画面。ユニットを入力する

■気のついた点と今後の期待!

FM TOWNSを操作した感想を最後に付け加えておきます。

キーボードは，確かにマウスのおかげで不要ですが，あまりにも操作内容が堅すぎる気がしましす。

必ずここを押さなければもどれないとか，くどいぐらい確認がでてきます（操作手順があまりにも固定化し過ぎている）。

また，たとえば，テキスト・ファイルのみを見たいときなど，どうして良いかわかりません。MS-DOSではTYPEコマンドで，気軽にできますが，MS-DOSに馴れた人たちには操作がかえって面倒に感じるかもしれません（3.5インチのFDに入れたTOWNSのファイルは，98のMS-DOS上で読んだり編集もできました）。

ファイル操作も，TownsGEARの補助機能に落ちなければできないのであれば，とても不便です。

ウインドゥがあくまでウインドゥをまねた表示であるため，かえって操作がやりにくくなっているようです。つまり，マックのイメージで操作ができないということです。

もっと柔軟性のある操作が可能なソフトをぜひ作ってもらいたいものです。（電卓やCD演奏など，他のソフトを使用中に使いたいのに，他のソフトと共存できないのはなんかおかしい）。

CD-ROM搭載，スプライト搭載など意欲的なスペックで登場してきたパソコンだけに富士通はもちろん，多くのソフトハウスがより使いやすく，楽しいソフトを続々と発売してもらいたいものです。

なお，今回は載せませんでしたがF-BASIC386も発売されています。価格は25,000円（税別）です。

＜おわり＞

▲アフターバーナー

Dr.Dとつぐ美の 新パソコン・レクチャー5
～高機能な周辺記憶装置～

by くりひろし

前回まで

パソコンの周辺記憶には，はたしてどんなものがあるのだろうか？ つぐ美ちゃんはフロッピーディスクとカセット・テープについて，Dr. Dからレクチャーを受けたのであった……！

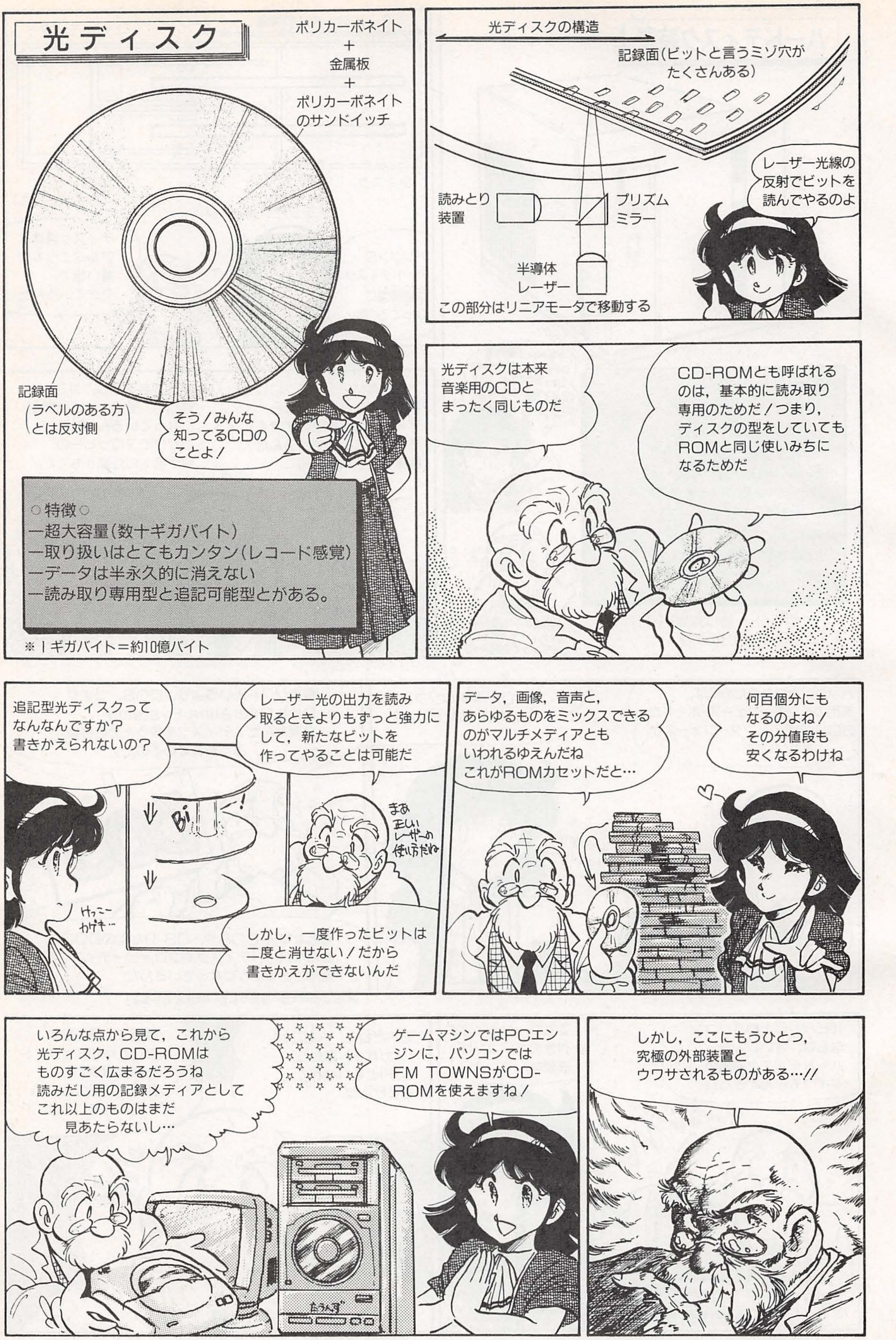
▲スマのとーじょースーパードクターD……！

★さて今回は，ぐっと高機能な周辺記憶装置です。

★ハードディスクなどは，値段はちょっとはるものの，あると絶対に便利な装置です。とくに自分でプログラムを組もうと考えている人には，今や必需品とまで言われています。自作の便利なプログラムをいくつも入れておいたり，ワープロの文章だってたくさん入ります。フロッピーだと何枚分かしか入らない，お絵かきツールの画像データも何十枚でもセーブできるし，何といってもスピードが速い！高いだけの価値あり。

★光ディスクは，まだソフトが少ないので，これからが期待される装置ですね。ではまた来月号で！

ハードディスク装置
POWER
○特徴○
ーフロッピー同様にランダムなデータの読み書きができる
ー大容量(10～100メガバイト)
ー高速な読み書きスピード
(データを見つけるまでに20～30ミリ秒：フロッピーの½位)
ー中に入っているディスクはとりはずすことはできない
ー構造上，ゆれに弱い
※1メガバイト＝約1000000バイト
※1ミリ秒＝1000分の1秒
ちなみに宇宙刑事シャリバンとかゃーのは1ミリ秒でちょーちゃく(変身)を完了するのよ！
精密すぎて，初期のハードディスクはこわれやすかったりもした！
パソコンもソフトなければただのハコよね
ハードディスクの構造
コイル・モーター
ディスク
ステッピングモータ
ヘッド
キャリッジ(ヘッドささえ)
パソコンのハードディスクは密閉型になってるのね
ディスク自体はアルミニウムの薄い板でできているんだ
アルミ素材のディスクにして，常に固定されているからデータの密度をものすごく高くすることができるんだ！装置も，すごく精密に
作ってあるから，ゴミにも弱い！　そのために密閉型になっているんだけれど，おかげでフロッピーの何十倍もの性能がもてた！
パソコンとつなぐためには，専用のインターフェース・ボードかSCSI規格のインターフェースがあればいい
ね，Dr. 専用のソフトウエアもいるんでしょ？
専用ソフトというより，DOS，つまりDisk Operating Systemが必要なんだ！ディスクを扱うための機能がふくまれているのだ！
DOS
有名なMS-DOSや，OS-9などのDOSはみんなハードディスクやフロッピーディスクを使用できるようになっているんだ
DOSについては，またこんどくわしくやります！
16ビット以上のパソコンならば，さいしょからハードディスク内蔵のタイプもふえてきたね
X68000とかPC-9801とかFM-Rとか……
でもハードディスク付きのパソコンは高価なんでしょ？
そーだねえ，一般には1メガバイトあたり，1万円ともいわれているけどね
最近は，純正品でなければ40メガバイトもの大容量でも，20万円以下のものが売られているよ
実はメーカーの純正品が高すぎるだけなんだけどね


光ディスク
ポリカーボネイト
+
金属板
+
ポリカーボネイト
のサンドイッチ
記録面
(ラベルのある方とは反対側)
そう！みんな知ってるCDのことよ！
○特徴○
ー超大容量(数十ギガバイト)
ー取り扱いはとてもカンタン(レコード感覚)
ーデータは半永久的に消えない
ー読み取り専用型と追記可能型とがある。
※1ギガバイト＝約10億バイト
光ディスクの構造
記録面(ビットと言うミゾ穴がたくさんある)
読みとり装置
プリズムミラー
半導体レーザー
この部分はリニアモータで移動する
レーザー光線の反射でビットを読んでやるのよ
光ディスクは本来音楽用のCDとまったく同じものだ
CD-ROMとも呼ばれるのは，基本的に読み取り専用のためだ！つまり，ディスクの型をしていてもROMと同じ使いみちになるためだ
追記型光ディスクってなんなんですか？書きかえられないの？
レーザー光の出力を読み取るときよりもずっと強力にして，新たなビットを作ってやることは可能だ
しかし，一度作ったビットは二度と消せない！だから書きかえができないんだ
データ，画像，音声と，あらゆるものをミックスできるのがマルチメディアともいわれるゆえんだね
これがROMカセットだと…
何百個分にもなるのよね！その分値段も安くなるわけね
いろんな点から見て，これから光ディスク，CD-ROMはものすごく広まるだろうね
読みだし用の記録メディアとしてこれ以上のものはまだ見あたらないし…
ゲームマシンではPCエンジンに，パソコンではFM TOWNSがCD-ROMを使えますね！
しかし，ここにもうひとつ，究極の外部装置とウワサされるものがある…!!

光磁気ディスク
3.5インチフロッピーのようなメタルシャッター
開くとディスク自体がはいっている
それがこれです
プラスチックのハードケース
光磁気ディスク・ドライブ装置は，フロッピー装置に似た型をしている。
○特徴○
ー光ディスクのすべての長所(！)
＋
ーデータの書き換えが自由自在
光磁気ディスクの構造
磁気記録面
読みとり装置
プリズムミラー
半導体レーザー
光ディスク同様にリニアモータで移動
あらら？光ディスクとまるきり同じようだけど…
ね，Dr.どうして同じような構造なのに光磁気ディスクは書きかえができるの？
同じレーザーを使っていても，記録方式がまったくちがうからなんだ！光ディスクはビットの有無をみてるけど…
光磁気ディスクは特殊加工された磁性体にレーザー光をうまくあてると，反射のしかたが変わることを原理としているからなんだ
磁性体の膜がコーティングされている以外は，ポリカーボネイトでカバーされているから，キズにも強いし，プラスチック・ケースにおおわれているから，まさに無敵といえるね！
ごく弱い磁石なら大丈夫！
しかし，ハイテクすぎてまだまだ高価だ！パソコンではアメリカのNEXTというのにしかついていない
国産マシンはまだないんだ
NEXTって，あのアップルIIやマッキントッシュを作った人が設計した次世代パソコンでしょう？
光磁気ディスク自体をつくってるのは日本のメーカーなのにね…
さすがに未来的なメディアをいちはやく採用しているのね
ほんの5～6年前までは，8ビットのパソコンにカセット・テープだったのが今や32ビットパソコンに光ディスク！
性能は何十，何百倍にもなっていて，まさに秒進分歩ね！
しかしね，つぐ美くんハードウエアがいくらすごくても，それを使いこなせるかはソフトしだいだ
そうね，ソフトがおいついていなければ，最新32ビットパソコンも5年以上前からあるファミコンにはかなわないわ
さて，こんどは…

Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応

ゲーム・ウォッチ「マンホール・ゲーム」に挑戦

こちら編集部

編：どうも，最近の投稿プログラムを見ると，アイデアにとぼしいように思えるなー。

Dr.D：ずいぶんきびしいじゃないか，編くん。

編：ベーマガの限られたページの中でたくさんのプログラムを掲載するとなると，いかにアイデアが大事かというのがわかってもらえると思いますよ。

影：ピー，ピー。たとえば，昔こんなのがあったもんなー。

編：プログラム・チェック中になにをやってるんですか。

影：ゲーム・ウォッチだよ。ほら，このアイデア，当時はすんごく斬新(ざんしん)だったんだよなー。今でも，まだまだ遊べるぞー。

Dr.D：おお，なつかしいじゃないか。マンホール・ゲームだな。**第1図**のような内容だ。

編：Dr.，これって，パソコンでもできませんかね。

つぐ美：それいい。今月のテーマは，なつかしのゲーム・ウォッチに挑戦！ てことで決まり～。

車が走る

Dr.D：それでは，このマンホール・ゲームのアイデアをもらって，**第2図**のようにしてみよう。そこで，まずは，車を走らせてみるぞ。パソコン上でキャラクターを動かすには，どうするんじゃったかな？

影：もう何度もやりましたからね。基本的には，消して描いて，消して描いての繰り返しですよね（**第3図**）。

編：プログラムで表すと，**リスト1**のようになります。

Dr.D：ウム。ちゃんと走っておるな。合格じゃ。それでは，つぎに車の速度を変えてみよう。

編：**第4図**のように，Xの増やす量を変えればいいんですね。**リスト1の170行**を"X=X+1"から"X=X+2"にしてやります(**リスト2**)。

影：下の車にくらべて上の車のほうが速く走ってるぞ。

Dr.D：それでは車を逆向きに走らせてみなさい。

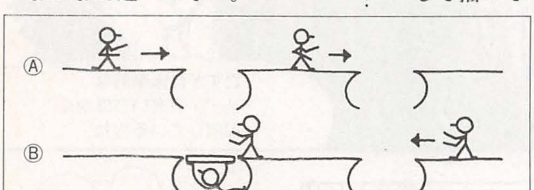
編：**170行**でXに1や2を足(た)していたところを，引いてやればいいんでしょ（**第5図**）。

Dr.D：そのとおり。車の形もスポーツカー・タイプにして逆向きに走らせたのが**リスト3**じゃ。

影：それなら，スポーツ・カーを速く走らせたいものですねー。

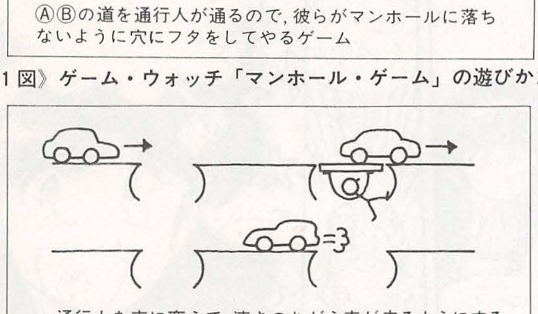
配列を使ってみる

Dr.D：ほほう，そ



《第1図》ゲーム・ウォッチ「マンホール・ゲーム」の遊びかた

《第3図》車が走るように見せる考えかた



《第2図》今回はこんなゲームを作ってみよう

《リスト1》車が走るサンプル・リスト

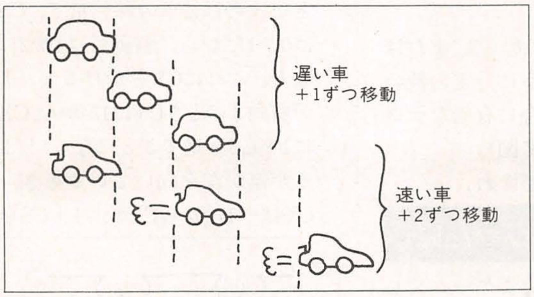
```
100 CLS
110 X=0  ←── 最初の座標を0にする
120 '
130 LOCATE X,10:PRINT "      ";  }
140 LOCATE X,11:PRINT "      ";  } 車を消す
150 '
160 X=X+1
170 IF X>30 THEN X=0 ←── Xが30を越えたらまた0の位置にもどす
180 '
190 LOCATE X,10:PRINT "      ";  }
200 LOCATE X,11:PRINT "      ";  } 車を表示
210 '
220 GOTO 130
```

《リスト2》速い車と遅い車のサンプル・リスト

```
100 CLS
110 X=0:Z=0
120 '
130 LOCATE X,10:PRINT "      ";
140 LOCATE X,11:PRINT "      ";
150 '
160 X=X+2  ←──── Xに2を足している
170 IF X>30 THEN X=0          速い車
180 '
190 LOCATE X,10:PRINT "      ";
200 LOCATE X,11:PRINT "      ";
210 '
220 LOCATE Z,15:PRINT "      ";
230 LOCATE Z,16:PRINT "      ";
240 '
250 Z=Z+1  ←──── こちらは1を足している
260 IF Z>30 THEN Z=0          遅い車
270 '
280 LOCATE Z,15:PRINT "      ";
290 LOCATE Z,16:PRINT "      ";
300 '
310 GOTO 130
```

《リスト3》車を逆向きに走らせるサンプル・リスト

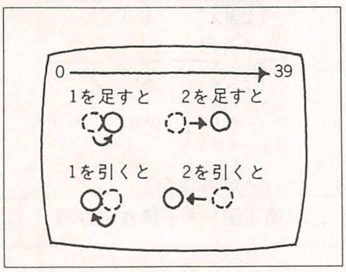
```
100 CLS
110 X=30:Z=30
120 '
130 LOCATE X,10:PRINT "      ";
140 LOCATE X,11:PRINT "      ";
150 '
160 X=X-2  ←──── 逆向きの速い車
170 IF X=0 THEN X=30
180 '
190 LOCATE X,10:PRINT "      ";
200 LOCATE X,11:PRINT "      ";
210 '
220 LOCATE Z,14:PRINT "      ";
230 LOCATE Z,15:PRINT "      ";
240 '
250 Z=Z-1  ←──── 逆向きの遅い車
260 IF Z=0 THEN Z=30
270 '
280 LOCATE Z,14:PRINT "      ";
290 LOCATE Z,15:PRINT "      ";
300 '
310 GOTO 130
```



《第4図》速い車を登場させよう

《リスト4》配列を使って速い，遅いを決めるサンプル・リスト

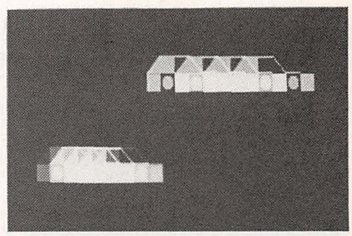
```
100 DIM CR$(1,1)
110 CR$(0,0)="      ":CR$(1,0)="      "   } 配列を使って車の形を
120 CR$(0,1)="      ":CR$(1,1)="      "   } 入れる
130 CLS
140 X=0:R=0
150 '
160 LOCATE X,10:PRINT "      ";
170 LOCATE X,11:PRINT "      ";
180 '
190 X=X+1+R:IF X>30 THEN X=0:R=INT(RND(1)*2) ←── Xが30を越えたら
                                                  Xを0にし，Rを乱数で
                                                  0か1に決める
200 '
210 LOCATE X,10:PRINT CR$(R,0);
220 LOCATE X,11:PRINT CR$(R,1);
230 '
240 GOTO 160
```



《第5図》逆向きに走らせるには座標をマイナスする

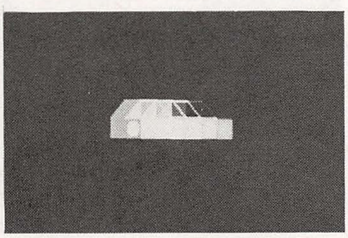
CR$(A,B)
↓
A：0のときは遅い車
　　1のときは速い車
B：0は上段の車
　　1は下段の車
※リスト5では，
　B：0〜1は右向きの車
　　2〜3は左向きの車

《第6図》配列CR$の内容



▲リスト2の実行画面

れはいい。速い車と遅い車を乱数で出現させると，なおいいな。そこで，配列を使うわけじゃ(**第6図**)。配列CR$にはあらかじめ，**第6図**のように車の形を入れておく。そしてRの値が0のとき遅い車，1のとき速い車というようにしておく。そして，走る速度(一度にXに足す量)は1にRを足した数にしておく。すると**リスト4**のようになる。



▲リスト1の実行画面

編：速い車と遅い車が走ってますねー。先ほどの逆向きの要素も加えてもおもしろいですね。

影：おおーっ！ でもまだ車が走ってるだけじゃないか。

橋を作ってみる

Dr.D：そこで，つぎに背景と移動する橋の部分を作ってみよう。

影：背景はできましたよ(**リスト5**)。

Dr.D：PRINT文のら列で終わっているが，まあいいじゃろう。

編：人間の移動はこれでヨイんですネ(**リスト6**)。

Dr.D：まあ，これといって不都合(ふつごう)はないんじゃが，解説しておくと，A$に何のキーが押されたかを入れ(**210行**)，それによってX，Yの値を変えて(**220〜250行**)その位置に橋を描く。X1，Y1は移動する前のX，Yの値が入っておるから，そこに空白を描くことによって，橋を消している。

影：さて，いよいよゲームですね。

Dr.D：おっと，そうはいかないぞ。その前に**リスト5**，**リスト6**をまとめて簡単にしておいたほうがいいじゃろう。それが**リスト7**じゃ。

影：ゲゲッ。道の穴が6か所になっているぞ。

橋を動かす

Dr.D：それでいてキー操作は[4]と[6]のみじゃ。[6]を押すと時計回

《リスト5》ゲームのための背景サンプル・リスト

```
100 CLS
110 LOCATE 4, 8:PRINT "■■■■■■■      ■■■■■■■      ■■■■■■■"
120 LOCATE 4, 9:PRINT "------+       +-----+       +------"
130 LOCATE 4,10:PRINT "-----+         +---+         +-----"
140 LOCATE 4,11:PRINT "-----+         +---+         +-----"
150 '
160 LOCATE 4,16:PRINT "■■■■■■■      ■■■■■■■      ■■■■■■■"
170 LOCATE 4,17:PRINT "------+       +-----+       +------"
180 LOCATE 4,18:PRINT "-----+         +---+         +-----"
190 LOCATE 4,19:PRINT "-----+         +---+         +-----"
```
（110～190行：PRINT文で画面に表示）

りに，[4]を押すと反時計回りに橋が移動する(**第7図**)。

編：橋の動かしかたが，**リスト6**とかなりちがってますが，これはどのようにしてるんですか？

Dr.D：ここではHX，HYという配列がミソじゃ。**第8図**のようにこれらを割りふっておき，橋の座標を入れておく(**190～200行**)。そうしておけば，HRの値0～5に対応して，橋がおのおのの位置に表示されるわけじゃ。

編：それなら**230行**で[4]キーを押したときHRから1引かなければならないのに，どうして5も足しているんですか？

Dr.D：よく気がついた。これは**250**行が重要な意味を持ってくる。たとえば4に5を足したらいくつかな？

影：9でしょ。いくらなんでもそれぐらいは…。

Dr.D：ところがHX，HYは5までしか定義していないから，HX(9)とするとエラーとなる。そこで**250行**でHTを6で割った余りを入れておる。9を6で割った余りは？

影：9÷6＝1…3（9＝6＋3)。

編：そうか，4－1＝3と結局同じですね。

Dr.D：この方法は0から5，または5から0というように一定の数の間を繰り返す場合に有効なテクニックじゃ（**第9図**)。

編：こいつは便利ですね。

さて，いよいよゲームに

Dr.D：さて，いよいよゲームらしくしてみようかの。

ポンポン。**リスト8**を実行してみなさい。

編：配列がずいぶん増えましたね。HX，HYは橋の位置，CR＄は車の形でしたよね。他のCXとかは何ですか？

Dr.D：これは車を走らせる際に必要な関数じゃな。CXは車のX座標，CSはスピードで0が遅くて1は速い。CUは車の走る向きで1は右に，－1は左に向かうことを示す。

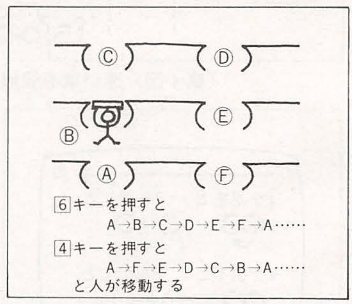
これらの関数の役目がよく表れているのが**1430行**じゃ。1＋CSというのは，車の移動量で，CSは0か1だから，移動量は1か2になる。これにCVをかけると，車が右向きのときCVは1だから，CXに1＋CSを足すことになる。ところが車が左を向いているとき，CVは－1だからCXから1＋CSを

《リスト6》人を移動させるサンプル・リスト

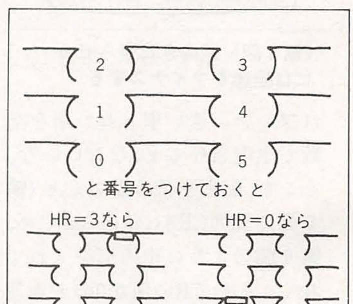
```
200 '
210 A$=INKEY$
220 IF A$="4" THEN X=12:Y= 8:GOTO 280
230 IF A$="1" THEN X=12:Y=16:GOTO 280
240 IF A$="6" THEN X=24:Y= 8:GOTO 280
250 IF A$="3" THEN X=24:Y=16:GOTO 280
260 GOTO 210
270 '
280 LOCATE X1,Y1  :PRINT "    ";
290 LOCATE X1,Y1+1:PRINT "    ";
300 LOCATE X1,Y1+2:PRINT "    ";
310 LOCATE X1,Y1+3:PRINT "    ";
320 '
330 LOCATE X,Y  :PRINT "====";
340 LOCATE X,Y+1:PRINT " \o/";
350 LOCATE X,Y+2:PRINT "  ■ ";
360 LOCATE X,Y+3:PRINT " / \";
370 '
380 X1=X:Y1=Y
390 GOTO 210
```
（220～250行：押されたキーによってX，Yを決める／280～310行：橋と人を消す／330～360行：橋と人を描く）

《リスト7》リスト5と6をまとめたサンプル・リスト

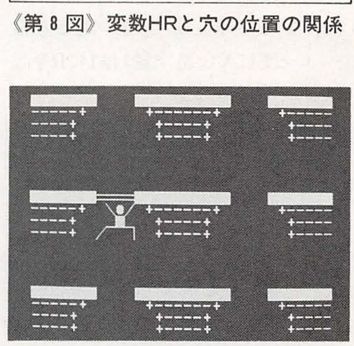
```
100 CLS
110 FOR I=4 TO 20 STEP 8
120  LOCATE 4,  I:PRINT "■■■■■■      ■■■■■■■■      ■■■■■■"
130  LOCATE 4,I+1:PRINT "-----+       +-------+       +-----"
140  LOCATE 4,I+2:PRINT "----+         +-----+         +----"
150  LOCATE 4,I+3:PRINT "----+         +-----+         +----"
160 NEXT I
170 '
180 DIM HX(5),HY(5),CR$(1,3),CX(2),CS(2),CV(2)
190 FOR I=0 TO 2:HX(I)=11:HX(I+3)=25:NEXT I
200 FOR I=0 TO 2:HY(I)=20-I*8:HY(I+3)=4+I*8:NEXT
210 '
220 A$=INKEY$
230 IF A$="4" THEN HT=HR+5
240 IF A$="6" THEN HT=HR+1
250 HT=HT MOD 6
260 LOCATE HX(HT),HY(HT)  :PRINT "====";
270 LOCATE HX(HT),HY(HT)+1:PRINT " \●/";
280 LOCATE HX(HT),HY(HT)+2:PRINT " _■_";
290 LOCATE HX(HT),HY(HT)+3:PRINT "/   |";
300 '
310 LOCATE HX(HR),HY(HR)  :PRINT "    ";
320 LOCATE HX(HR),HY(HR)+1:PRINT "    ";
330 LOCATE HX(HR),HY(HR)+2:PRINT "    ";
340 LOCATE HX(HR),HY(HR)+3:PRINT "    ";
350 '
360 HR=HT
370 '
380 GOTO 220
```
（180～200行：HX，HYを設定／220～250行：0～5の範囲で押されたキーによりHTを変化させる／260～290行：橋と人を表示／310～340行：橋と人を消す）



《第7図》キー操作の説明



《第8図》変数HRと穴の位置の関係



▲リスト7の実行画面

CVは－1だからCXから1＋CSを引くことになる。

編：なるほど，そうやって車が右に入ったり左にいったりしてるんですね。

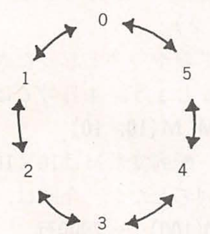
影：車が穴に落ちる判定はどうやるんですかねー。

Dr.D：車が穴を通るとき，橋があるかどうかを調べるわけじゃがこれは意外に簡単じゃゾ。要は車が穴の位置にきたとき，そこに橋があるかどうかをみればよいんじゃからな。

影：プログラムではどうやって見るんですか？

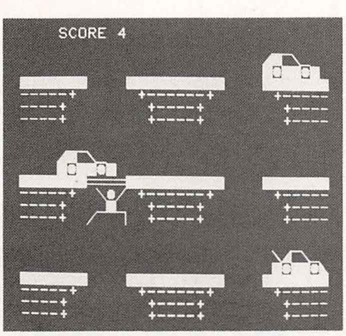
Dr.D：うむ，まず車が移動したとき，穴の位置にきたかどうかを判断する。そして，もしそこにきたなら，今度はそこに橋があるかどうかを見る。**1410行，1520～1530行**を見なさい。

影：どれどれ。



HR＝3のとき，5を足すと
HR＝8
HRを6で割った余りは
HR MOD 6＝2
結局1を引いたのと同じになる
3－1＝2

《第9図》余りを用いたテクニック



▲リスト 8 の実行画面

Dr.D：**1410行**で車が穴にきたかどうか見て，**1520～1530行**で橋がそこにあるかどうかを見ている。

影：よーし，それでは，挑戦してみるか。

Dr.D：[4][6]キーで人を動かして，車が穴に落ちないように橋を渡してくれ。ゲーム・オーバーになったら，リターン・キーで再ゲームじゃ。

影：おおーっこれはいける～。

編：それでは今月はこのへんで。みなさんからのお便りをお待ちしていますよ。

《リスト 8》スコアをつけたゲーム・プログラム・リスト

```
1000 DIM HX(5),HY(5),CR$(1,3),CX(2),CS(2),CV(2)
1010 FOR I=0 TO 2:HX(I)=11:HX(I+3)=25:NEXT I
1020 FOR I=0 TO 2:HY(I)=20-I*8:HY(I+3)=4+I*8:NEXT
1030 CR$(0,0)=" _/▇◣":CR$(0,2)="◢▇\_ ":CR$(1,0)=" _/◣/":CR$(1,2)="\◢\_ "
1040 CR$(0,1)="▇●▇●▇":CR$(0,3)="▇●▇●▇":CR$(1,1)="◢●▇●▇":CR$(1,3)="▇●▇●◣"
1050 '
1060 CLS
1070 FOR I=4 TO 20 STEP 8
1080  LOCATE 4,  I:PRINT "██████      █████████      ██████"
1090  LOCATE 4,I+1:PRINT "-----+       +-------+       +-----"
1100  LOCATE 4,I+2:PRINT "----+         +-----+         +----"
1110  LOCATE 4,I+3:PRINT "----+         +-----+         +----"
1120 NEXT I
1130 '
1140 FOR I=0 TO 2
1150  CS(I)=INT(RND(1)*2):CV(I)=SGN(20-CX(I))
1160  IF CV(I)=0 THEN GOTO 1150
1161  IF CV(I)<0 THEN CX(I)=30 ELSE CX(I)=4
1170 NEXT I
1180 SC=0:LOCATE 8,0:PRINT "SCORE 0"
1190 '
1200 A$=INKEY$
1210 IF A$="4" THEN HT=HR+5
1220 IF A$="6" THEN HT=HR+1
1230 HT=HT MOD 6
1240 LOCATE HX(HT),HY(HT)  :PRINT "═══";
1250 LOCATE HX(HT),HY(HT)+1:PRINT " \●/";
1260 LOCATE HX(HT),HY(HT)+2:PRINT " _█_";
1270 LOCATE HX(HT),HY(HT)+3:PRINT "/   |";
1280 '
1290 LOCATE HX(HR),HY(HR)  :PRINT "    ";
1300 LOCATE HX(HR),HY(HR)+1:PRINT "    ";
1310 LOCATE HX(HR),HY(HR)+2:PRINT "    ";
1320 LOCATE HX(HR),HY(HR)+3:PRINT "    ";
1330 '
1340 HR=HT
1350 '
1360 CN=(CN+1) MOD 7:IF CN>2 THEN GOTO 1510
1370 '
1380 LOCATE CX(CN),CN*8+2:PRINT "      ";  ┐ 車を消す
1390 LOCATE CX(CN),CN*8+3:PRINT "      ";  ┘
1400 '
1410 IF CX(CN)=10 OR CX(CN)=24 THEN GOTO 1520 ←── 車が穴の位置にきたか
1420 '
1430 CX(CN)=CX(CN)+CV(CN)*(1+CS(CN))                    ┐
1440 IF CX(CN)>3 AND CX(CN)<31 THEN 1480                 │ 車の移動
1450 CS(CN)=INT(RND(1)*2):CV(CN)=INT(RND(1)*2)*2-1       │
1460 IF CV(CN)>0 THEN CX(CN)=4 ELSE CX(CN)=30            ┘
1470 '
1480 LOCATE CX(CN),CN*8+2:PRINT CR$(CS(CN),CV(CN)+1);
1490 LOCATE CX(CN),CN*8+3:PRINT CR$(CS(CN),CV(CN)+2);
1500 '
1510 GOTO 1200
1520 IF CX(CN)=10 AND HT=2-CN THEN GOSUB 1640:GOTO 1430  ┐ 穴にきたとき
1530 IF CX(CN)=24 AND HT=3+CN THEN GOSUB 1640:GOTO 1430  ┘ 橋があるか
1540 '
1550 BEEP
1560 LOCATE CX(CN)+1,4+CN*8:PRINT "\\//"  ┐
1570 LOCATE CX(CN)+1,5+CN*8:PRINT "\\//"  │ 車が穴に落ちたときの表示
1580 LOCATE CX(CN)+1,6+CN*8:PRINT "//\\"  │
1590 LOCATE CX(CN)+1,7+CN*8:PRINT "//\\"  ┘
1600 LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER"
1610 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN GOTO 1610 ←── リターン・キーが押されるまで待つ
1620 GOTO 1060
1630 '
1640 BEEP1                                ┐
1650 SC=SC+1:LOCATE 13,0:PRINT SC;        │ スコアを1増やす
1660 BEEP0                                │
1670 RETURN                               ┘
```

※変更点
MSX→
1550 PLAY "C4"
1640 PLAY "E16"
1660 この行はカット

プロを目ざす諸君集まれ！
内藤寛のゲーム・プログラミング道場

内藤先生のプロフィール
中学生のころからゲームが大好きで，パソコンに興味を持ち，最初はPC－6001でBASICのプログラミングにチャレンジ。高校生になってはじめはアルバイトとしてゲーム・プログラマーの第一歩をふみだす。その後，マシン語をマスターし，MSX用のゲームなどを次々に発表。
現在は，ドラゴンクエストのチーフ・プログラマーとして活躍中。

みなさんこんにちは。最近私は寝不足なんですよ。1日最低10時間は寝たいんだよねー本当は（ゼイタクかなー）。大好きな車に乗る時間がなくて，ストレスがたまっている今日このごろです。毎月ハガキがすごくたくさんくるんだけど，すべてに答えられないのが残念。すべてに目を通しているから，メゲずにだしてくださいね。

Q 内藤先生はじめまして。私は26才の妻子ある身ですが，パソコンに2年前からあこがれて，毎日仕事が終わるとデスクに向かってキーボードをたたいています。

えーと質問ですが，ゲーム・プログラムでも，ビジネス用プログラムでも，最近WINDOWをよく見かけます。そのWINDOWの中に，いくつものWINDOWが重なるものがありますね！どうやったら，こんなことができるのでしょう。ぜひ教えてください。

使用機種はPC-9801UV21＋PC-KD853＋PC-PR201Fです。

（高知県須崎市・HARUO,S 26才）

Q 私はPC-8801FHでドラゴンクエストのようにウインドゥを開き，その中に文字とカーソルを表示させたいのですが，アセンブル言語かBASICでこれを行なう方法を教えてください。

（神奈川県川崎市・ＪＯＥ20才）

A 最近のロールプレイング・ゲームやビジネス・ソフトに多くのウインドゥ・システムが使われていますね。見た目にも，とても美しくて，コマンドの選択もしやすいよね。ではその原理をお答えしましょう。あれは実は画面を何枚も重ねているわけではないのです。元々あったウインドゥの上にさらにウインドゥを描いているだけなのですよ。**リスト1**を打ち込んで実行してみてください。何かキーを押すごとに次々にウインドゥが開いていきますね。縁どりもきれいになっているでしょう。さらに，ドラクエの場合なんかはウインドゥを上から序々に開いていって，より美しく重なっているように見せているんですよ。

《リスト1》ウインドゥを開くプログラム

```
100 CLS
110 X=INT(RND(1)*60)
120 Y=INT(RND(1)*20)
130 LOCATE X,Y+0:PRINT "┌──────────┐";
140 LOCATE X,Y+1:PRINT "│          │";
150 LOCATE X,Y+2:PRINT "│  WINDOW  │";
160 LOCATE X,Y+3:PRINT "│          │";
170 LOCATE X,Y+4:PRINT "└──────────┘";
180 IF INKEY$="" THEN 180 ELSE 110
```

Q 『仮想画面に一時入れておき，あとで切りかえる』というようなテクニックがありますが，これはいったいどうやるのでしょう。教えてください。

（茨城県水海道市・渡辺由貴男17才）

Q 内藤先生はじめまして。ベーマガの4月号の記事で，質問があります。だいたいわかりましたが，DIM配列とデータの圧縮のところの意味がわかりません。また未熟者で「オレこんなの知っとるわー」という読者もいると思いますが，具体的に使いかたを教えてください。

（兵庫県神戸市・Ten）

A データ圧縮と，仮想画面についての質問が多いので，ここでまとめてお答えしましょう。4月号で圧縮したデータを展開してみます（**リスト2**）。

ここでおやっ？と思った人，多数いるでしょう。4月号では，

10　DIM　M(10, 10)

という，配列変数Mは10×10の2次元配列でしたが，今回は，

DIM　M(100)……2000行

という1次元配列となりました。ある場所の迷路データが，壁か床かを調べるには2次元配列のほうが簡単に取ってこれますが，マシン語ではBASICのように2次や3次元配列の宣言が行なえないということもあり，今回はマシン語での基礎の1次元で表してみましょう。

では具体的にどうやって，迷路データを拾うかというと，4月号の

A＝M(MYX, MYY)だったのを

↓

A＝M(MYX＋MYY＊10)

とします。最後の10は，迷路のXサイズを表しています。

4000行からのルーチンでは，自分の上下左右の迷路を表示してい

ます。これは仮想画面から必要な部分だけを拾ってきて，表示しています。さらに5000行からの，おなじみの移動ルーチンですが，ここでもやはり，これから行こうとする場所のチェックで，仮想画面から，M(MYX+MYY＊10)で拾っていますね。ようするに仮想画面とは，画面に表示されている一部，あるいはすべてを，別の場所にももっておき，直接画面から拾うのではなく，配列から拾ってくるために必要なのです。

これは，画面より直接データを拾う命令が無いときや拾ってくるのに時間がかかるときにとくに有効です。

また，6000行からのデータは，4月号で圧縮したデータで，壁，床，壁の順に並んでいるのがわかることでしょう。

Q ぼくはMSXを買って1年になるのですがゲームを一つも作れずベーマガのプログラム・コーナーを今では，せっせと打ち込んでいます。でも，完成しても，ミスが多く，デバッグでかなり時間を取ってしまいます。

たとえば「Illegalfunction call ○×」とでたので○×行を捜してみても，何もまちがいがなくこまってしまうときがあります。TRON命令を実行しても，あまり意味がありません。うまいデバッグ方法を教えてください。

（香川県大川郡・**ゲロゲロー号**）

Q ぼくはコモドール64のユーザーでBASICオンリーでシューティング・ゲームを作っています。そこで問題になるのが“Out of memoryerror”なのです。説明書によるとGosubやFor-Next文の使いすぎということですが，僕のプログラムではほとんど使っていないのです。ちなみに，このエラーがよくでるのは，If～Then文にでてきますどうか，なぜこのエラーがでるのか教えてください。

（米国ニュージャー州・M.

《リスト2》4月号のデータ圧縮プログラムとその意味

```
1000 GOSUB 2000                              ' 迷路データの展開ルーチンへ
1010 GOSUB 3000                              ' 初期化ルーチンへ
1020 GOSUB 4000                              ' 迷路を書くルーチンへ
1030 GOSUB 5000                              ' 移動ルーチンへ
1040 GOTO  1020                              ' 1020～1040を繰返す(メインループ)
                                             ' ここから迷路データ展開ルーチン
2000 DIM M(100)                              ' 仮想画面格納用の配列
2010 I=0                                     ' 迷路の配列が何処まで格納されたかを
                                             ' 示すポインタをクリア
2020 C=35                                    ' いま展開しているのが壁かスペースか
                                             ' を示す変数、迷路の圧縮データの最初
                                             ' は壁の個数を示している
2030 READ L                                  ' 圧縮された迷路データを読む
2040 FOR J=1 TO L                            ' その数だけ仮想画面にCが示すデータ
                                             ' を展開するループ
2050  M(I)=C                                 ' 仮想画面に迷路データを格納
2060  I=I+1                                  ' ポインタを進める
2070 NEXT J                                  ' 2040行で読んだ値の回数繰返す
2080 IF I=100 THEN 2110                      ' ポインタが100を示していたら終り
2090 IF C=35 THEN C=32 ELSE C=35             ' 前回壁を展開したら次はスペース、そ
                                             ' うではなかったら次は壁
2100 GOTO 2030                               ' 展開を続ける
2110 RETURN                                  ' 迷路データ展開ルーチン終り
                                             ' ここから初期化ルーチン
3000 MYX=1                                   ' 最初の自分の位置
3010 MYY=1
3020 CLS                                     ' 画面消去
3030 RETURN                                  ' 初期化ルーチン終り
                                             ' ここから迷路を書くルーチン
4000 FOR YY=MYY-1 TO MYY+1                   ' 自分の位置の上下－１～＋１の範囲
                                             ' の迷路を書く為のループ
4010  FOR XX=MYX-1 TO MYX+1
4020   IF 0>XX OR XX>9 THEN A=32 : GOTO 4050
4030   IF 0>YY OR YY>9 THEN A=32 : GOTO 4050    ' 迷路の範囲外はスペース
4040   A=M(XX+YY*10)                             ' 仮想画面から地形を取りだす
4050   LOCATE XX+1-MYX,YY+1-MYY:PRINT CHR$(A); ' 地形を書く
4060  NEXT XX
4070 NEXT YY                                 ' X座標とY座標の各々で繰返
                                             ' す
4080 LOCATE 1,1:PRINT "$";                   ' 真ん中に自分を書く
4090 RETURN                                  ' 迷路を書くルーチン終り
                                             ' ここから移動ルーチン
5000 A$=INKEY$                               ' キー情報を読取る
5010 IF A$="" THEN 5000                      ' なにか押されるまで繰返す
5020 ON INSTR("2468",A$) GOTO 5300,5400,5200,5100       ' かく方向へ
5030 GOTO 5000                               ' 押されたキーが2468のどれかでなかっ
                                             ' た場合
5100 MYY=MYY-1                               ' 上へ行く為の処理
5110 IF M(MYX+MYY*10)=35 THEN MYY=MYY+1          行き先が壁だったら行けないね
5120 RETURN                                  ' それぞれの方向ごとにリターン
5200 MYX=MYX+1                               ' 右へ行く為の処理
5210 IF M(MYX+MYY*10)=35 THEN MYX=MYX-1
5220 RETURN
5300 MYY=MYY+1                               ' 下へ行く為の処理
5310 IF M(MYX+MYY*10)=35 THEN MYY=MYY-1
5320 RETURN
5400 MYX=MYX-1                               ' 左へ行く為の処理
5410 IF M(MYX+MYY*10)=35 THEN MYX=MYX+1
5420 RETURN
6000 DATA 11,8,2,1,3,1,7,3,7,1,4,1           ' 圧縮された迷路データ、壁の個数と
6100 DATA 2,8,2,1,4,1,9,1,4,8,11             ' スペースの個数が順番に並んでいる
```

NARITA）

A 初心者の多くの人が誰でも一度は抱(かか)える悩みですね。こういった現象は，プログラミングの上では切っても切れないのです。

さて，この質問に答える前に，プログラムとは何だ？ということ

を振り返ってみよう。

プログラムはどんなに短いものでもいくつかの命令の組合わせ，それもそれぞれの命令が他の命令に影響し合っていて，その結果一つ一つは単純なことしかできない命令達でも複雑な処理ができるようになるのです。

さて，と言うことは，プログラムのある部分が間違っている場合，そこでただちにエラーなどの形になって現れずに他の命令の動作に影響して誤動作やエラーを引き起こすことがあります。いや，そういったケースのほうが多いんです。

具体的に例をとって説明してみるね。**リスト3**（PC-9801 N88-BASIC(86)用）は640×200の画面のランダムな位置にランダムな色の点を表示し続けるものなのですが，はっきり言ってバグっています。さてどこでしょう？　実行させてみると，運が良ければかなり長い間動き続けるでしょうが，しかしいつか必ずIllegal function Call in 1010エラーをだすでしょう。

このエラーには命令が間違った使われかたをされたと言う意味があるけど，1010行を何度見直しても間違いは発見できません。

ところで1010行のPSET命令のX,Y,Cという三つの変数の内容はどうなっているのでしょう。PRINT　X,Y,Cを直接実行させてみましょう。

N88 BASICのPSET命令はX座標，Y座標のどちらかが，32768から32767の範囲を越えた場合にはOverflow，色指定が0から7の範囲を超えたらIllegal function Callが発生しますが，この場合は後者です。N88 BASICでは座標や色指定など整数で与えられるべき値が小数部を持っているときは，その値を四捨五入して使うので，色指定が7.5以上ならエラーになります。

《リスト3》変数の中身がちがってバグが発生するプログラム・リスト例

```
1000 X=RND*640:Y=RND*200:C=RND*7.501
1010 PSET(X,Y),C
1020 GOTO 1000
```

《リスト4》1000行のせいで1030行にエラーが発生するプログラムの例

```
1000 FOR I=1 TO 5:READ A
1010 PRINT A
1020 NEXT
1030 DATA 1,2,3,4,a
```

さて，Cの値はどうだった？7.5より大きかったでしょう。このCの値は，1000行で作っているけどC＝RND＊7.501なんて，しらじらしくなってるけど，これが原因です。これをC＝RND＊7にすればエラーはなくなりますね。

この他，BASICに慣れていない人が良くひっかかる問題に**リスト4**のようなものもあります。これは，1030行でSyntax errorが発生しますが，やはりその行だけ見ても，なんで間違っているかわからないよね。むしろDATA命令なんてのは，それ自身実行されない命令がエラーをだすなんてことが不思議に思われるでしょう。

これは1000行のREAD命令が数値変数にaという数値でないものを読ませようとして起きたもので，1000行と1010行のAをA＄にすれば正しく動作するはずです。

こういうことは，大きいプログラムを組むとしょっちゅう起きるし，多数の人で組むと，誰のせいだかわからなくて，原因を見つけるのに，数時間も費すなんてこともめずらしくないことです（見つかったとき，その原因の人は，皆から袋だたきなんてことも……）。したがって，そのエラーに関係している部分に視野を広げて見れば掲載プログラムの打ち込みも楽だし，自分のバグも取れるようになることでしょう。

Q ゲームを作るときに「こんなものがあったらいいな」てな感じのツールや，周辺機器などで「これぐらいはあったほうがいい」というものは，何かありますか？

ボクはMSX2を持ってます。

（兵庫県神戸市・篭田和保15才）

A まずグラフィック・ツールでしょう。最近のパソコン等は，ドットも細かく，色もいっぱいでちゃって，でてくるキャラクターもいっぱいですよね。このキャラクターを1個1個方眼紙に書いて，いちいち色エンピツなんかで着色してできた絵を圧縮データにするなんてことは，人間ができる限界をとうに越えちゃっているんですよ。

でもね，まだこんなに色もでなくって，ドットも荒かったころは，紙の上に書いた絵を一瞬のうちにデータ化し，さらに左右反転なんてこともやっちゃうグラフィック・デザイナーの人もいましたよ。

あとはマップ・エディタとかだね。データを圧縮しなければならないものは，ツールにまかせちゃうな。しかし，このツール達がバグっていると，大変なことになっちゃうよ。できたデータがちがっているから，マシンは暴走！はじめのうちは，ツールがバグっているとも知らずに，プログラムを何度も見なおすけど全然バグってないしね。あんまり機械にたよるのはよくないですね（でも元はといえばツールも人間が作っているのだが……）。

質問のだしかた

このコーナーは，ドラゴンクエストのチーフ・プログラマーとして活躍している，読者の皆さんの大先輩，内藤先生に直接プログラミング・テクニックを指導していただけるページです。

どしどし，質問をお寄せください。なお，質問はつぎのようなきまりを守って送ってください。

①内容はプログラミングや，ゲーム・デザインに関係するものにしてください。
②質問は，ハガキに書いて送ってください。1枚のハガキに，一つの質問を書いてください。
③質問は，自分の使用している機種名など，できるだけ具体的に書くようにしてください。
④自分の氏名(匿名の場合も書いてください)，年令，住所，電話番号，パソコン歴も忘れずに書いてください。
・送り先は，BASICマガジン編集部の『内藤先生係り』です。

FM音源おもしろセミナー

第6回～エンベロープ・ジェネレータ その②の巻～

川野 俊充

みなさん，コンニチハ。“はちみつ川野”です。

今回でこのコーナーも第6回。もう半年たつわけです。だいぶスローペースでパラメータの説明をしてきたので，わりと理解しやすいかと思います(もし何か質問がありましたらこのコーナーまでハガキで送ってください)。

もう少しで残りのパラメータの解説が終わるので，それから実戦編としてマルチプルの使いかたです(これは前々から言っているやつネ)。

そして三つ以上のオペレータを使用した高度な音色の作りかたを解説していこうと思います。

今回のセミナーでは前回から説明している「エンベロープ・ジェネレータ」の解説とともに，音色作りの際に，この「エンベロープ・ジェネレータ」の設定が音色にどんな影響をおよぼすか見ていきます。サンプル・リストはどれも短いものなので，面倒(めんどう)くさがらずに打ち込んでくださいネ。

基本はやっぱり“慣(な)れ”ですから何度も何度も実験を繰り返すことが上達への近道です。みなさん，ぜひがんばってくださいネ!!

前回までの復習

さて，いつものとおり，今までに学んだことがらについてのまとめをしておきましょう。もしわからないことがあるなら，前号までを読み返して復習してみてください。それでも理解しにくければ質問のハガキだ!!

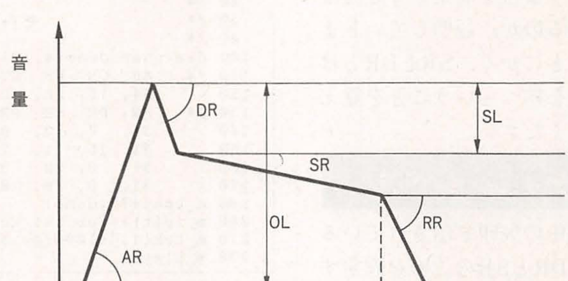
- **オペレータの役目と変調という考えかたについて**（ポイント：正弦波を発声するということ）
- **アルゴリズムの組み合わせについて**（ポイント：アルゴリズムには8種類あってキャリアとモジュレータの関係がすでに決まっていること。ただし現時点では2オペレータ直列変調による場合のみ理解できていれば良い）
- **フィード・バックの役目とその値について**（ポイント：0～7の整数値をとること）
- **マルチプルの役目と値について**（実戦編にくわしく述べますのでどんなパラメータか理解できていればOK）
- **エンベロープ・ジェネレータの役目とその中のAR(アタック・レイト）とRR(リリース・レイト）の役割について**（ポイント：ARが音の立ちあがりの感じ，RRが音の余韻(よいん)を表現すること）

いかがでしょうか？ この中で注意しなければいけないのが「フィード・バック」。このパラメータはオペレータ1のアウトプット・レベルのとる値によって効果が変わってくるのです。

つまり，OLが大きく（レベルとしては低く）設定されていればFBの効果は少なく，逆にOLが小さければFBの効果も大きくなるということです。キメ細かなセットをする際に気をつけると良いでしょう。FM音源にも気くばりが必要というわけです。

エンベロープ・ジェネレータ「ディケイ・レイト」

先月号で少し説明しましたが，FM音源というのはいったん音がでてしまえば鳴り止(や)むまでは音量と(音色)の変化を持たせることがで



別名

①OL：アウトプット・レベル (TL：トータル・レベル)
②AR：アタック・レイト
③DR：ディケイ・レイト (D1R：ファースト・ディケイ・レイト)
④SR：サスティン・レイト (D2R：セカンド・ディケイ・レイト)
⑤SL：サスティン・レベル (D1L：ファースト・ディケイ・レベル)
⑥RR：リリース・レイト

《第1図》エンベロープ・パターンの各部名称

きないのかといいますと，そうでもありません。**第1図**を見てもらえばわかるように，2度にわけてレベルを減衰させることができます。

その最初の減衰の度合いを調節するのがこの「ディケイ・レイト」なのです。普通の楽器音ではこの減衰があるのが一般的で，ないことのほうが少ないくらいです（つまり，先月号のバイオリンの音色サンプルにも，少しこのパラメータをつけてやるとリアルになる)。

値は0～31の間でとり，アタック・レイト同様，数値が大きくなればなるほどレベルの変化が早くなります。31で瞬間的に音が消え0でまったく音が減衰しなくなります。打楽器系では大きく設定し，管楽器などでは小さく設定して最大レベルを比較的長く保つようにするのが一般的です。

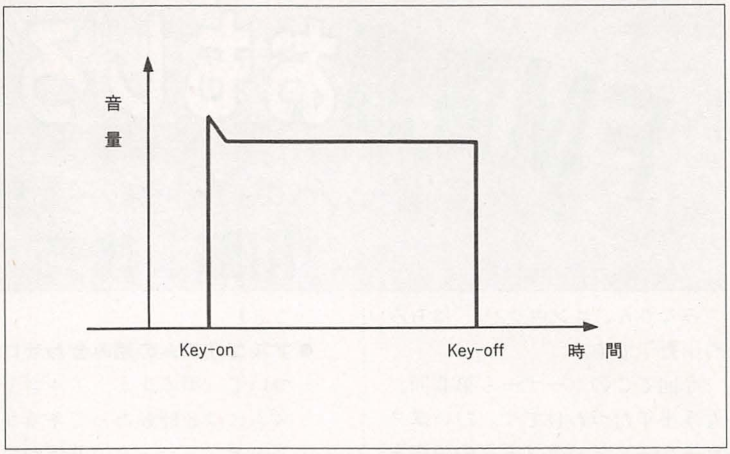
サスティン・レイト

これはDRの最後に減衰する度合いを調節するものです。設定はDRと同様に0～31の値で設定します。31で瞬間的に減衰し，0で減衰しなくなります。DRとこのSR，そしてつぎに説明するSLでかなり音の表現力が広がるので，具体的にどのような値を設定してどんな効果を得るのか，説明していきましょう。とにかく，SRとDRとは同じ機能を持つということを覚えておいてください。

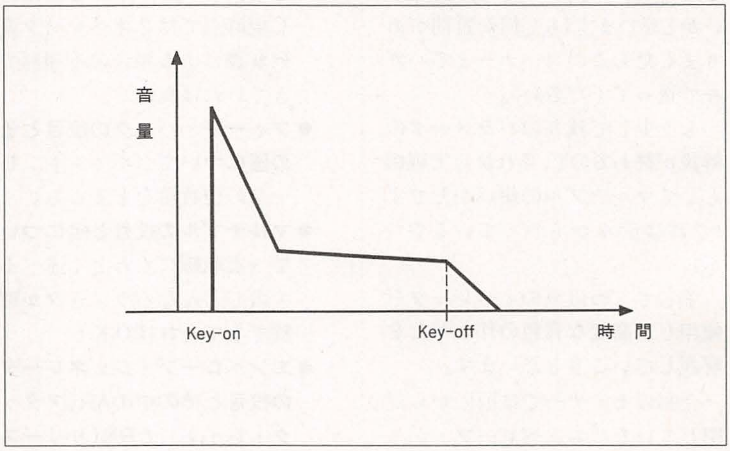
サスティン・レベル

第1図中の矢印で示されているように，DRとSRの比率を設定するパラメータです。値は0～15までの整数をとり，0に近づければDRの占める割合が大きくなり，15に近づければSRの占める度合いが大きくなります。

第2図を見てください。これはアタックした瞬間にわずかだけ減衰して，そのクリックしたことを強調しているわけです。DRを大きくしてSLを小さくすると，簡単に効果が得られます。



《第2図》クリック音再現



《第3図》エコー効果再現

《リスト1》クリック音を強調したサンプル・リスト（X68000用）

```
 10 /*  サンフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ログ゛ラム
 20 /*
 30 /*            その  1  クリック音を入れた場合
 40 /*
100 dim char demo(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
120      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO
140      31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  1,  0,  0,  0,
150      31, 15,  1,  7,  3,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0,  0,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
170      31,  0,  0,  0,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"t100@70v15o4cdefgab<c1")
300 m_play()
```

《リスト2》エコー効果を得るサンプル・リスト（X68000用）

```
 10 /*  サンフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ログ゛ラム
 20 /*
 30 /*            その  2  エコー効果を得る場合
 40 /*
100 dim char demo(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
120      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   DEMO
140      31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  1,  0,  0,  0,
150      14, 20,  9,  3,  8,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0,  0,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
170      31,  0,  0,  0,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"t100@70v15o4cdefgab<c1")
300 m_play()
```

また，**第3図**を見てください。これはエコー効果を得るときに用いる設定です。DRの部分ででた大きな音がSRの部分でうっすらと残るような感じになるので，あたかもエコーがかかったかのように聞こえるわけですが，この場合は設定がむずかしいでしょう。

サンプルとして**リスト1，2**として，この二つをあげておきます。

終わりに

さて，ようやくエンベロープ・ジェネレータについての解説を終えることができました。実際に何度か自分でためしてみると，すぐに感覚がつかめると思いますので，やってみてくださいネ。

ではまとめです。

- **ディケイ・レイト**
  - **略記号**：DR，D1R
  - **別名**：ファースト・ディケイ・レイト
  - **値**：0～31
  - **機能**：エンベロープにおいて最初の減衰の度合い
- **サスティン・レイト**
  - **略記号**：SR，D2R
  - **別名**：セカンド・ディケイ・レイト
  - **値**：0～31
  - **機能**：エンベロープにおいて2番目の減衰の度合い
- **サスティン・レベル**
  - **略記号**：SL，D1L
  - **別名**：ファースト・ディケイ・レベル
  - **値**：0～15
  - **機能**：エンベロープにおけるDRとSRの占める割り合いを設定する

さて，今回のセミナーはこれくらいで終わりです。次回からはより高度な話に入ってまいりますので，今までに学んだことがらはなるべくマスターしておいてくださいネ。

ではまた来月，バイ!!

初心者のためのFM音源活用法!!

え～，今回からわずかなスペースではありますが，FM音源な～んてぜんぜん知らないというような初心者でも音楽プログラムを作る際に役にたつちょっとしたテクニックや知識を紹介していこうと思います。

そんなわけで，今回は内蔵音色をうまく活用するために「エコー」をパソコンで再現する方法を紹介します。

これはだいぶポピュラーな技なのですが，方法が簡単で，しかも得られる効果も大きいので大変重宝します。

やりかたは簡単。たとえば8分音符でドレミファと演奏する場合，別のチャンネルで付点8分音符ぶん，遅らせて音量をさげて同じくドレミファソと演奏させるのです。具体的にMML（パソコンで打ち込む場合に使う音楽用の言語）で表すと，

一つのチャンネル

L8	V10	CDEFG
長さ	音量	ドレミファソ

別のチャンネル

L8	V8	R8.	CDEFG
長さ	音量	休符	ドレミファソ

というふうになります。ポイントはどのくらい休符で遅らせるかということですが，「基本音符の1.5個分」というのが基本的です。つまり，16分音符ならば付点16分音符ぶん，4分音符なら付点4分符ぶんだけずらすのがコツというわけです。もちろん，場合によって半個分から2個分くらいの間で調節すればきれいな「エコー」効果を得ることができます。FM音源だけでなく，PSGにも使えるワザなのでぜひためしてみてください。

ただ，一つの音（フレーズ）のために2チャンネル使わなければならないので，負担が大きくなってしまうのが欠点です。

「内蔵音色でもこれだけいい音がでるんだぞ!!」というサンプル・プログラムを作ったので，聞いてください（**リスト3，4**）。

★　★　★

《リスト3》X68000用内蔵音色でエコー効果を得るサンプル・リスト

```
   10 /*  サンプ゛ルプ゛ルプ゛ルプ゛ルプ゛ルプ゛ルプ゛ログ゛ラム
   20 /*
   30 /*                     その   5
   40 /*
 1000 m_init():str a[256],b[256],c[256]
10000 /*
10010 /*
10020 a="t118  o3 l32 @13 p3 q8 v13  y48,20"  ← ハープの音色を選択
10030 b="b<cegb<egbge>bge<b-ge>b-ge<ae>bge>b<<a+e>bge>b<<bge>bge<  ← 基本となるMML
10040 c="t100 ge>bt95ge>b<< t90 e>bg t85 e>bg t75 <bge t65 >bge
11010 m_trk(1,a)
11020 m_trk(1,b)
11030 m_trk(1,c)
12000 /*
12010 /*
12020 a="      o3 l32 @13 p3 q8 v10  y49,00 r32"  ← 音量を3さげて32分音符分遅らせる
13010 m_trk(2,a)
13020 m_trk(2,b)
13030 m_trk(2,c)
14000 /*
14010 /*
14020 a="      o3 l32 @13 p3 q8  v8  y40,40 r16"  ← さらに音量を2さげて16分音符分遅らせる
15010 m_trk(3,a)
15020 m_trk(3,b)
15030 m_trk(3,c)
16000 /*
16010 /*
16020 a="      o3 l32 @13 p3 q8  v7  y50,20 r16."  ← さらに音量を1さげて付点16分音符分遅らせる
17010 m_trk(4,a)
17020 m_trk(4,b)
17030 m_trk(4,c)
18000 /*
18010 /*
18020 a="      o3 l32 @13 p3 q8  v6  y51,20 r8"  ← さらに音量を1さげて8分音符分遅らせる
19010 m_trk(5,a)
19020 m_trk(5,b)
19030 m_trk(5,c)
60000 /*
60010 /*                  ★チャンネルの少ない場合は上の二つだけでも十分。
60020 m_play()
```

《リスト4》PC-88用内蔵音色でエコー効果を得るサンプル・リスト

```
1 '-----------------------
2 'DADADADADADADADADADADADA
3 '
4 ' サンプ゜ルプ゜ルプ゜ログ゜ラム ソーサリアン
5 '
6 'dadadadadadadadadadadada
7 '-----------------------
10 KEY 5,"run"+CHR$(13)
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR ,&HDDFF
10000 '
10010 A1$="@48 o4 l32 q8 v13  ← 基本的設定
10020 B1$="@48 o4 l32 q8 v10 r32  ← 音量を3さげて32分音符分ずらす
10030 C1$="@48 o4 l32 q8  v7 r16  ← 音量をさらに3さげて16音符分ずらす
10040 '
10050 X$="y38,176b>cegb>egbge<bge>b-ge<b-ge>ae<bge<b>>a+e<bge<b>>bge<bge>
10060 Y$="y38,170ge<by38,165ge<b>>y38,160e<bgy38,155e<bgy38,150>bgey38,145<bge
10070 '
10080 A1$=A1$+X$+Y$  ┐
10090 B1$=B1$+X$+Y$  ├ MMLをまとめて代入
10100 C1$=C1$+X$+Y$  ┘
20000 '
20010 CMD PLAY "y38,176"
20020 CMD PLAY "t177","t177","t177"
20040 CMD PLAY A1$+"r4"  ← エコーをかけないとき
20050 CMD PLAY A1$,B1$,C1$  ← エコーをかけたとき
```

FM音源110番

by Yu-You

Q 僕はX68000ACE－HDを買って約1年になります。ベーマガを見てミュージック・プログラムを打っていますが，外部関数エラーがでます。なくすためにはOPMDRV.Xを大きめにとればだいじょうぶだと聞いたのですが…。

〔兵庫県神戸市・**エシディシのピアス16才・L1**〕

A たしかに，ただ単にOPMDRV.Xをデバイスとして CONFIG．SYSの中に組みこんだだけでは，そのようなエラーがでてしまうでしょう。それは，OPMDRV.X が自分で必要なワークエリア（メモリ）を80,000バイトよりはるかに少ない量しか確保していないために起こるのです(80,000バイト＝各チャンネルのワーク量10,000バイト×8チャンネル)。

これをふせぐには，二つの方法が考えられます。

①BASICのプログラム自体を書き変えてしまう。

②OPMDRV.Xを起動させるときにオプションを付加することによって，ワークエリアの大きさを変える。

①の方法は，BASIC上で

```
m_alloc(i,10000)
```

となっている行の10000の部分を5000ぐらいに書き変えてしまう方法で(3000ぐらいでも大丈夫の場合もある)。ただ，この方法を使うと，また別の場所でエラーが起こる可能性もあります。そんなときには②のような方法を使います。

②の方法はOPMDRV.Xに対してオプションを付けて実行する方法で，こちらが正攻法と言えます。

OPMDRV.Xはうしろにオプション・パラメータを付けることができるという性質を持っています そのオプションは，

```
OPMDRV 80
```

といったように数置を直接指定するタイプで，このオプションが確保するワークエリア量を意味します。単位はキロバイトで，さっきのプログラムのように各トラックごとに10,000バイト必要なら，10,000×8＝80,000＝80K（キロ）で，80を書き込めばいい計算になります。

このOPMDRV.Xは，通常CONFIG．SYSの中でデバイスとして組み込まれているので君のシステム・ディスクの中のCONFIG．SYSを，例1のように書き換えてください。これですべてOK!!

Q 私は88FAを買って1年が過ぎようとしています。PC-88TONE CHANGER（サウンドボードII用）を先日ようやく打ち込み終わりました。

①音色設定のAF…AMSの意味を教えてください。

②X68K用の音色をPC-88FAに移植する方法を教えてください。

〔京都市・**OBA-Soft 16才・L1**〕

A まずは①からですが，これはまあ初歩の初歩。各パラメータの名称とだいたいの働きは**第1表**のほうにまとめておきます。それ以上にくわしく知りたいときは，『FM音源音色ライブラリーVol.1』を見てください。ちなみに，Vol.2も現在執筆中で〜す。

②についてですが，X68Kの音色データの中の“DT2（デチューン2）”が全部0になっているものに限っては，そのまま移植することができます。その際には，DT2の存在自体を完全に無視してください。そして，他のパラメータを88SRにそのままもってきていただければOKです!!

《例1》システム・ディスク中のCONFIG.SYSの書きかえ例

```
SHELL   = COMMAND.X
FILES   = 15
BUFFERS = 20
DEVICE  = ¥SYS¥PRNDRV.SYS
DEVICE  = ¥SYS¥PCMDRV.SYS
DEVICE  = ¥SYS¥ASK68K.SYS B:X68K_M.DIC B:X68K_S.DIC
DEVICE  = ¥SYS¥FLOAT2.X
DEVICE  = ¥SYS¥OPMDRV.X 80     ←  後ろに数値（この場合80）を書き込む
VERIFY  = ON
```

《第1表》各パラメータの名称と働き

コマンド	名称	意味
AF	アルゴリズム/フィードバック	アルゴリズム×8＋フィードバックで求められます。アルゴリズムとは、四つあるオペレータのつなぎかたを決めるためのもの。フィードバックは第1オペレータが自分自身に対してかける変調量のことです。(0~63)
OM	オペレータ・マスク	四つあるオペレータを使うかどうか決めるためのコマンドです。(0~15)
WF	ウェーブ・フォーム	LFOの波形を決めます。(0~3)
SY	シンクロナイジング	LFOをキーオンに同期させるかどうかを決めます。(0, 1)。
SPEED	スピード	LFOのスピードです。(0~65535)
PMD	フェイズ・モジュレーション・デプス	音程に対するLFOのかかり具合を大ざっぱに決めます。(0~127)
PMS	フェイズ・モジュレーション・シンシビリティ	音程に対するLFOのかかり具合を細かく決めます。(0~3)
AMD	アンプリチュード・モジュレーション・デプス	音程に対するLFOのかかり具合を大ざっぱに決めます。(0~127)
AMS	アンプリチュード・モジュレーション・シンシビリティ	音量に対するLFOのかかり具合を細かく決めます。(0~15)
AR	アタック・レイト	音の立ち上がりを決めます。(0~31)
DR	ディケイ・レイト	ARからSLに達する時間を決めます。(0~31)
SR	サスティン・レイト	SLからキーオフされるまでの時間を決めます。
RR	リリース・レイト	キーオフされてから音が消えるまでの時間を決めます。(0~15)
SL	サスティン・レベル	第1減衰量を決めます。(0~15)
TL	トータル・レベル	オペレータごとの出力量を決めます。(0~127)
KS	キースケーリング	高音になるほどエンベロープ変化が速くなる割合を決めます。(0~3)
ML	マルチプル	各オペレータが出力する周波数が基音の何倍であるかを決めます。(0~15)
DT	デチューン	各オペレータが出力する周波数をわずかにずらす。(−3~3)

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

読上公開質問状

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC

Q 『PC-9801VX41』を持っています。このパソコンを使ってN88-DISK BASIC(86) で市販のゲームソフトのようにグラフィック画面をスクロールさせたいのですが，どのようにすればよいのでしょうか。

〔東京都江戸川区・**“VX41”15才**〕

A N88-BASIC(86) でのスクロールは，ROLL命令を使います。ROLL命令は，グラフィック画面を上下，あるいは左右にスクロールさせます。書式はつぎのとおりです。

ROLL〔<上下方向ドット数>〕〔，<左右方向ドット数>〕〔，NもしくはY〕

上下方向ドット数とは，画面の縦のドット数です。許される値は640×200の分解能では-199から199，640×400の分解能では-399から399までの値で，正の場合には上方向に，負の場合には下方向に指定のドット数だけスクロールします。

左右方向ドット数とは，画面の横ドット数です。許される値は-639から639までの値で，正の場合には左方向に，負の場合には右方向に，指定のドット数以下で最も大きい8の倍数と等しいドット数だけスクロールします。

NまたはYの指定は，スクロールにより新たに現れた領域をパレット番号0でクリアするか，バックグラウンド・カラーでクリアするかを指定します。

〔回答者：**イヌ**〕

Q 今度『PC-9801VX2』を買いたいと思っています。よくゲームなどにMS-DOS (Vev2.1または3.1) が必要だと書いてあります。VM2，VM21，VX2，VX21のそれぞれに付いているMS-DOSのバージョンについて教えてください。

〔東京都世田谷区・**伊藤　隆17才**〕

A VX2にはMS-DOSオペレーティング・システムは添付(てんぷ)されておらず，別売となっています。

『PC-9801VX2』などで使用できるMS-DOSには，以下のものがあります。

●日本語MS-DOS(Vev3.3A)『PS98-015-HMW』(価格18,000円)
●日本語MS-DOS(Vev3.3)『PS98-013-HMW』(価格18,000円)
●日本語MS-DOS(Vev3.1)『PS98-011-HMW』(価格18,000円)
●日本語MS-DOS(Vev2.0)『PS98-123-HMW』(価格16,000円)

ご使用になるソフトウエアによっては，MS-DOSのバージョンを指定しているものもありますが，MS-DOSの各機能をご利用になる場合は，MS-DOS(Vev3.3) 以上をおすすめします。

〔回答者：**イヌ**〕

Q 『PC-8801MH』を持っていますが，このパソコンでテキスト画面に漢字を出力することはできますか。

〔長野県松本市・**基本的ADEPT14才**〕

A 『PC-8801MH』に限らず，『PC-8801シリーズ』(『PC-88VAシリーズ』を除く)では，漢字はすべてグラフィック画面に出力されており，テキスト画面に漢字を出力することはできません。

なお，『PC-88VAシリーズ』および，『PC-9801シリーズ』は，漢字をテキスト画面に出力しております。

〔回答者：**イヌ**〕

Q 今度，『PC-8801MA2』に買い換えようと思っているのですが，今まで使っていたプリンタ(『PC-PR101TL』)は使用できますか。

〔千葉市・**石島忠幸15才**〕

A 現在使用中のプリンタ『PC-PR101TL』は，PCシリーズのパソコンでしたら『PC-8800シリーズ』／『PC-9800シリーズ』を問わず接続が可能です。したがって，『PC-8801MA2』にも，もちろん接続してご使用いただけます。

〔回答者：**猫**〕

Q 『PC-88VA3』を買おうと思っているのですが，プリンタ『PC-PR201TH』はちゃんと接続できますか。できるなら，そのプリンタのケーブルについて教えてください。また，VA3に適している他のプリンタも教えてください。

〔兵庫県加古川市・**佃　孝彦15才**〕

A 本体『PC-88VA 3』とプリンタ『PC-PR201TH』の接続についてですが，これは可能です。また，本体とプリンタとの接続ケーブルは，『PC-8094』を使用しますが，これはプリンタに添付しておりますので，あらためてご購入の必要はありません。その他の推奨プリンタとしては『PC-PR406H』などがあります。これは『PC-PR201TH』と同じ，熱転写式のプリンタで，印字桁数は80桁まで（A4サイズ）となります。

〔回答者：**どじ猫**〕

シャープ(X68000)

Q カラーイメージユニットは，『CU-21CD』に『X68K』を接続して使用できないのでしょうか。

〔愛知県江南市・**横尾憲洋17才**〕

A カラーイメージユニットを使用するときには，『X68000』がスーパーインポーズ・モードであることが必要です。よって，ディスプレイ・テレビも『X68000』と接続してスーパーインポーズができなければいけません。

『CU-21CD』は本体のみでは，『X68000』と接続してもスーパーインポーズはできませんが，パソコンチューナ(『CU-6TU』）を接続することによってスーパーインポーズをすることができます。したがって『CU-21CD』との組み合わせでイメージユニットを使用するには，パソコンチューナを接続することが必要です。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』のBASIC，X-BASICは初心者でもかんたんに扱えますか？

〔神奈川県座間市・**ガンダルフ14才**〕

A BASICはもともと初心者向きに作られた言語であり，他の言語に比べると比較的やさしいと言われています。

X-BASICは，func～end func，swich文，ブロックif文などを用いて，C言語のような構造化プログラミングを行なうことができます。また，BASICの長所であるデバッグ作業のしやすさと，スクリーン・エディタによるプログラム編集のしやすさも兼ね備えています。初心者のかたには，X-BASIC用の解説書もいくつかでていますので，参考にされてはいかがでしょうか。

●『X68000活用研究II』(価格2,000円）電波新聞社

●『X68000すべてがわかる本』(価格2,000円)AI出版社

●『X68000X-BASIC入門』（価格2,500円）B.N.N.

〔回答者：**多田太郎**〕

Q X68KにはREAD DATA文がありません。それにかわる方法，または文法を教えてください。

〔千葉県海上郡・**平野耕規？才**〕

A これまでのBASICでは配列をデータにまとめて代入する場合，READ～DATA文を使って行なうことが多いのですが，X-BASICではREAD～DATAという命令はありません。X-BASICの場合，配列に対して＝{ }で囲んでまとめてデータを代入します。{ }で囲ったデータは，複数行にわけて記述できますので大量のデータを入れることもできます(**リスト1**参照)。

なお，配列の宣言はメイン・プログラムの先頭で行なってください。

〔回答者：**多田太郎**〕

シャープ(X1)

Q 『X1twin』のディスプレイ『CZ-830D』に，『X1turboシリーズ』の本体をつなげられますか？。『ファミコン』や『セガ』も接続できますか。

〔埼玉県北葛飾郡・**高橋修15才**〕

A 『CZ-830D』は，『X1turboシリーズ，X1turboZシリーズ』とも接続することができます。

また，ビデオ入力端子を持っていますので，『ファミコン』や『セガマークIII』，『メガドライブ』などもビデオ入力端子で接続できます。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1turboシリーズ』を使うとき，X1のディスプレイ『CZ-811D』は使えますか。

〔埼玉県鳩ヶ谷市・**カトズモ15才**〕

A 『CD-811D』は，200ライン表示のデジタルRGBディスプレイです。『X1turbo』シリーズと接続する場合，200ライン表示のみ可能となります。ただし，『X1turbo』の高機能をフルに利用した『X1turboシリーズ』専用ソフトの中には，400ライン表示対応のものが多く，それらのソフトウエアは『CZ-811D』では表示することができません。『X1turboシリーズ』の機能をフルにご活用いただくためにも，400ライン表示のディスプレイの使用をおすすめします。

〔回答者：**多田太郎**〕

《リスト1》X-BASICのデータの代入方法

```
10 /*sample
20 dim int a(11)={125,325,12,
30                89,0,65,842,
40                50,41,3,56}
50 c=0
60 input "0ｶﾗ11ﾏﾃﾞ ﾉｶｽﾞ ｦｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ";c
70 print a(c)
80 end
```

シャープ(MZ)

Q 『MZ-1500』にMIDIの端子を接続することができますか？ できるのならソフトを教えてください。

〔富山市・**石原拓郎15才**〕

A 残念ながら,『MZ-1500』には,MIDIインターフェースをサポートしておりません。

また，ソフトハウスからも発売されていないため，使用することができません。

〔回答者：**ペガサス**〕

Q 親せきから『MZ-1500』をもらったのですが，まったく仕様がわかりません。教えてください。

〔鳥取県東伯郡・**匿名希望19才**〕

A 『MZ-1500』の機能・特徴について簡単にご紹介します。

〈特徴〉

①MZ-1500は，フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えた新しい記憶装置ＱＤをパソコンではじめて搭載しました。

②上達に合わせて進化するクリーン設計により，新しい言語やソフトが目的に合わせて使用できます。

③能力を拡げ,操作性を高めるRAMファイル64KBをオプションでサポートでき，外部記憶装置やプリンタ・バッファに利用したりできます。

④320×200ドット８色のフルグラフィックと24文字のPCG(プログラマブル・キャラクタ・ジェネレータ)または,1,000文字のPCGを使いわけることができ,オリジナル・グラフィックが存分に駆使できます。

⑤6オクターブ３重和音のＰＳＧ(プログラマブル・サウンド・ジェネレータ)を２チャンネル内蔵し，迫力あるサウンドが楽しめます。

⑥ボイスボードをオプションでサポートでき，コンピュータから言葉をしゃべらせることもできます。

第１表を参照してください。

〔回答者：**ペガサス**〕

《第１表》ＭＺ－1500の仕様

CPU	Z80A(3.58MHz)
ROM	モニタ 12KB，キャラクタ・ジェネレータ 4KB
RAN	メインメモリ64KB，ビデオRAM 4KB，PCG(プログラマブル・キャラクタ・ジェネレータ)24KB(RGB…８KB×３)
キーボード	ASCII準拠，アイウエオ配列，キー数69(４カーソル・コントロール，５ファクション・キー，１コントロール・キー，１インサート，１デリート)
表示能力	テキスト　40字×25行 グラフィック　320×200ドット＋PCG24文字(８色)または PCG 1,000字(８色)　パレット機能　(瞬時色変換機能) ビデオ出力　RGB端子，コンポジット端子，RF端子
サウンド	６オクターブ３重和音PSG２チャンネル，スピーカ１個，外部オーディオ端子２チャンネル
QD (クイックディスク)	片面64KB，両面128KB，64KBの読み込み時間 約８秒
ボイスボード	本体内蔵オプション(MZ-１M08)
RAMファイル	本体内蔵オプション(64KB・MZ-１R18)
ソフトウエア	漢字対応BASIC(QD)，住所録，パターンエース，ミュージックエース，デモエース，その他ユニーティリティ
外部端子	プリンタ：MZモード／セントロニクス準拠モード切換，一般テープ・レコーダ端子,データ・レコーダ(MZ-１T03)端子，ジョイスティック端子：２個，Ｉ/Oバス：１個，Ｉ/Oスロット：１個，ボイスボード用Ｉ/Oスロット：１個，RAMファイル用Ｉ/Oスロット：１個
拡張ユニット	２スロット(オプション)
時計機能	内蔵
電　源	AC 100V±10% 50/60Hz
外形寸法	幅400×奥行305×高さ109㎜
重　量	５kg

Q 『MZ-731』にディスク・ドライブをつけたいのですが，そのための必要機器を教えてください。

〔大阪府松原市・**高木寛司15才**〕

A 『MZ-700シリーズ (MZ-711／721／731)』にディスク・ドライブを接続する場合には,つぎのハードウエア,ソフトウエアが必要となりますので，ご紹介いたします。

◎ハードウエア

拡張ユニット『MZ-１U08』(価格25,000)，ディスク・ドライブ『MZ-１Ｆ07』(価格158,000円)

◎ソフトウエア

DISK BASIC『MZ-２Z009』(価格12,000円)

〔回答者：**ペガサス**〕

シャープ(ポケコン)

Q 『PC-1417Ｇ』のBASICは，他のポケコンのプログラムの一部を変えるだけで動作しますか。

〔大阪市平野区・**瀬野晃一17才**〕

A 『PC-1417Ｇ』のBASICは,他のポケコンのBASICと基本的には同じですが，他のポケコンのプログラムの中で『PC-1417』にないBASIC命令を使用しているケースもあります。

たとえば表示画面をクリアするCLS命令や,表示の開始位置を指定するCURSOR命令などは『PC-1417Ｇ』にないため，エラーがでて実行できませんので,CLS,CURSORを削除する必要があります。他にも１部変更の必要な場合があるかもしれません。

〔回答者：**Walking Pokecom**〕

SONY

Q 先日『HBP-F１』を買いました。その後すぐカラー対応の『HBP-F1C』が発売されました。そこで，僕が持っている『HBP-F１』を改造して，『HBP-F１C』にすることはできますか。

〔佐賀県西松浦郡・**市川正也14才**〕

A 残念ながら『HBP-F1』をカラー対応にはできません。

〔回答者：HITBITのツルちゃん〕

Q 私はソニーの『HB-F1XDmkII』を持っています。先日，『F1ツールディスク』をこわしてしまいました。新しく入手できるのでしたら，価格と購入方法を教えてください。お願いします。

〔埼玉県東松山市・井上理君13才〕

A ソニーでは，ディスク版のソフトに限り，ソニーサービスでバックアップ・サービスを行なっています。希望者は，こわしたオリジナル・ディスクをソニーサービスまでお送りください。1週間ぐらいでバックアップしてもどします。料金は2,500円です。

なお，『ツールディスク』は，市販しておりません。あしからず。

〔回答者：HITBITのツルちゃん〕

エプソン

Q エプソン『PC-286V』に，サウンドボード（PC-9801-26K）を取りつけることはできますか。また，ジョイスティックが使えるならそのジョイスティック名を教えてください。

〔秋田県男鹿市・池田道也14才〕

A 『PC-286V』で使用できるサウンドボードとして，NEC製『PC-9801-26』および『PC-9801-26K』の2タイプが動作確認とれております。ジョイスティックに関しましては動作確認が遅れておりますので，確認がとれしだい「ソフトウエア・ハードウエアライブラリー」に掲載させていただきます。

〔回答者：M〕

Q 僕は『PC-286VE-STD』を買おうと思っています。そこで質問なのですが，この機種では2HDと2DDの両方を使用できますか？ また，『PC-9801シリーズ』のゲームはどのくらい使用できますか？

〔広島市・横山仁志15才〕

A エプソン『PCシリーズ』の内蔵フロッピーディスクは2HD，2DDともに読み書きできます。『PC286VE』は『PC-9801Vシリーズ』のゲームソフトでも100本以上の動作確認がとれています。詳しくは販売店でライブラリーをご覧ください。

〔回答者：M〕

任天堂

Q 『ファミリーベーシック』と，データ・レコーダをつなぐコードを2本ともなくしてしまいました。なんとか，買うことはできませんか。

〔東京都多摩市・日野雄一郎13才〕

A 『ファミリーベーシック』のデータ・レコーダに使う接続ケーブルは3.5φのミニジャックが付いているシールド線であれば，一般市販のものでも使えます。「ミニジャック↔ミニジャックのモノラル用で抵抗入りでない接続ケーブル」として売られています。電器店やオーディオのアクセサリー売場，マイコン・ショップなどで，1本500〜1,000円ぐらいで手に入ります。

〔回答者：マリオ〕

Q 先日，『消えたプリンセス』をまちがえて他のゲームに書き換えてしまいました。なんとか『消えたプリンセス』にもどす方法はありませんか。

〔東京都東久留米市・本郷善悟13才〕

A ディスクライター設置店では，書き換えを行なってはいません。

直接任天堂まで送付してください。特別に500円で元どおりにいたします。

〔回答者：マリオ〕

松下

Q 「MSX1，2，2＋で使えるアセンブラがあると，マシン語が使える」と本に書いてあったんですけど，もし本当なら，その価格と，どういうものなのか教えてください。

〔福島県福島市・鈴木智宏13才〕

A MSX，MSX2，MSX2＋で使えるアセンブラについてですが，本格的に使いたいのであれば，つぎの組み合わせをおすすめします。ただし条件として，①RAM64KB以上のMSX，②ディスク・ドライブ，が必要になります。

ソフトウエアは『MSX-DOS TOOLS』（価格14,800円／アスキー）。このソフトには，アセンブラ言語を使ってプログラムを書いたり，編集したりするスクリーン・エディタと，アセンブラ言語によるプログラムをマシン語に変換するアセンブラが含まれています。また，アセンブラを使う場合の参考書としては，『MSX-DOSアセンブラプログラミング』（価格1,200円アスキー）があります。

もし，アセンブラがどんなものか，ちょっとだけ試してみたいのであれば，つぎの書籍を参考に，ソフトを自分でキーボードから入力してみてください。かんたんなモニタ・プログラム，アセンブラ・プログラムのリストが紹介されています。使用するMSXパソコンの条件は，RAM16KB以上です。

『くじけちゃいけないマシン語入門』（価格680円）アスキー

〔回答者：ドラゴンボール〕

Q 『A1F』を持っています。最近『FM-PAC』を買って音楽をやっているのですが，テレビのスピーカでは低音がよく聞こえないので迫力がありません。いい方法はありますか。

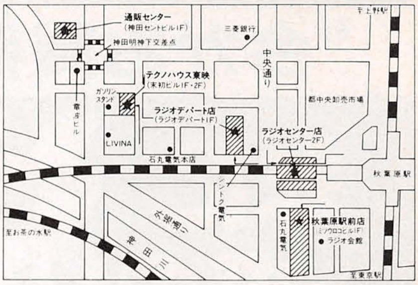
〔長野県上田市・山浦由之15才〕

A 『A1F』の音声出力端子とラジカセの音声入力端子を付属の音声ケーブルで接続してみてください。

〔回答者：CHIKA〕

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. スプリングセール実施中!!信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧………秋葉原の東映無線



超低金利クレジット

本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	1.5	2	3.9	6	7	8	10	11	13	16	19	23	26

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 ㊟9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

NEC & エプソン

PC-8801MA 限定超特価 ¥115,000

PC-9801CV21 限定超特価 ~~¥266,000~~

PC-9801LV21 TOEI大特価

注番B05-01 PC-8801MA
+CMT-147LW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥277,000➡ **44%OFF** ¥156,000

注番B05-02 PC-8801MA
+CMT-147LW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+M-1024ⅡP/X(ブラザー、10"ドットインパクト漢字プリンター)
+PF-50(ブラザー、ピンフィーダ)
+プリンターケーブル
¥382,800➡ **44%OFF** ¥194,000

注番B05-03 PC-8801FE
+CMT-147LW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥208,800➡ **33%OFF** ¥227,800

注番B05-04 PC-8801MA2
+PC-KD863G(NEC、15型カラーディスプレイ、PCエンジン搭載、チルトスタンド付)
¥306,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

PC-9801LS5/LS2即納!!

注番B05-05 PC-88VA2
+PC-KD863G(NEC、15型カラーディスプレイ、PCエンジン搭載、チルトスタンド付)
¥436,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-06 PC-9801UX21
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
¥462,800➡ **33%OFF** ¥310,000

注番B05-07 PC-9801UV11
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
¥344,800➡ **30%OFF** ¥242,000

注番B05-08 PC-9801RX2
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥482,800➡ **29%OFF** ¥343,000

注番B05-09 PC-9801RX2
+PC-KD854N(NEC、14型カラーディスプレイ、チルトスタンド付)
+NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
¥648,800➡ **??%OFF** ~~¥454,000~~

注番B05-10 PC-9801RX2
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒)
¥779,800➡ **??%OFF** ~~¥544,000~~

注番B05-11 PC-9801RA2
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+CA-428(キャラベル、内蔵型40MBハードディスク、NECドライブ使用)
+PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
¥1,028,800➡ **29%OFF** ¥736,000

注番B05-12 PC-9801VM11
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥412,800➡ **??%OFF** ~~¥328,000~~

PC-KD863G PC-9801LV22 PC-286LE-STD好評発売中!

注番B05-13 PC-286U-STD
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥333,780➡ **??%OFF** ~~¥220,000~~

注番B05-14 PC-286US-STD
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥388,780➡ **31%OFF** ¥269,000

注番B05-15 PC-286VE-STD
+CMT-147LW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥377,800➡ **??%OFF** ~~¥264,000~~

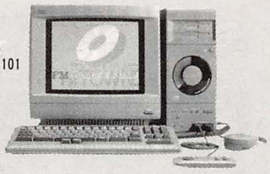
注番B05-16 PC-286L-STD-N(エプソン、ラップトップ、3.5"2FDD、白液晶)
+PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字100字/秒)
¥442,800➡ **40%OFF** ¥265,000

富士通

FMR-30FD +FMR30KB101 限定超特価 ¥99,800

FMR-30BX 限定超特価 ¥178,000

FMR-50FD +FMR60KB101 限定超特価 ¥213,000



FMTOWNS

注番B05-17 FM77AV20EX
+FMAV-201(富士通、NTSCアダプタ、TVに直結!!)
¥143,000➡ **??%OFF** ~~¥59,800~~

注番B05-18 FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥366,000➡ **??%OFF** ~~¥130,000~~

注番B05-19 FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥316,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-20 FMTOWNS-2S
+FMT-DP532(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mmドットピッチ)
+FMT-KB101/201(JIS/親指シフトキーボード)
+B276A010(システムソウトウエア)
+MS-DOSシュミレータ
+TOWNS PAINT V1.1
¥632,000➡ **??%OFF** ¥495,000

フロッピーディスク

各種ドライブ有(緑電子 他)

注番B05-21 PC LINE35
(磁気研究所、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥44,800➡ **34%OFF** ¥29,800

注番B05-22 PC LINE 5SH(磁気研究所、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,800➡ **33%OFF** ¥33,500

注番B05-23 PC LINE 5DH(磁気研究所、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥89,000➡ **37%OFF** ¥57,000

注番B05-24 GD-50M1LV
(グロリア、5"シングルFDD、2HD専用、アダプタ付、PC-9801LV用)
¥37,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-25 TF-57S
(テックパーツ、5"シングルFDD、2HD専用、NECドライブ使用、PC用)
¥38,000➡ **19%OFF** ¥31,000

注番B05-26 TF-535MX
(テックパーツ、3.5"内蔵型FDD、2HD/2DD自動切替型、VM/VX用)
¥38,000➡ **19%OFF** ¥31,000

注番B05-27
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC-9801用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8 2D)10枚
¥30,000

注番B05-28
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC-9801用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8 2D)10枚
¥50,000

ディスプレイ

注番B05-29
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ **20%OFF** ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B05-30
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ **20%OFF** ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B05-31
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ **20%OFF** ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B05-32
FTC-12GTS-A1:東映、12型カラーディスプレイ、0.37mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥79,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-33 FTC-12GTU-H:
東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥114,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-34 FCD-203M:
東映、20型カラーディスプレイ、32kHz/25kHz自動切替式、0.31mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光、アナログケーブル・チルトスタンド付
¥398,000➡ **??%OFF** ~~¥298,000~~

注番B05-35 ➡PC-KD853N同等品
CMT-147HW:サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、チルトスタンド付、4050文字
¥84,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**

注番B05-36
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、ケーブル付、4050文字
¥34,800➡ **20%OFF** ¥27,800

プリンター

Ⓐ NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用)……¥163,000➡ **51%OFF** ¥79,800
Ⓑ NM-9950II(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、トラクタ付、PC用)¥255,000➡ **53%OFF** ¥119,800
Ⓒ PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒、PC用)……¥298,000➡ **??%OFF** ~~¥198,000~~
Ⓓ PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、64kプリンターバッファ内蔵、漢字100/秒、PC用)……¥94,800➡ **41%OFF** ¥55,800
Ⓔ PC-PR101TL2(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字80/秒、PC用)……¥83,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓕ VP-2000PC(エプソン、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、ペーパーハンドリング機能、PC用)…¥158,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓖ VP-135EXPC(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター、プッシュトラクタ付、PC用)……¥102,000➡ **??%OFF** ~~¥89,800~~
Ⓗ AP-800PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、48×48ドット、B4印字可、PC用)…¥99,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓘ AP-550PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、モノクロリボン10個サービス、PC用)……¥69,800➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓙ TX-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、カラーリボン1個サービス、PC・J-3100用)……¥69,800➡ **??%OFF** ~~¥52,000~~
Ⓚ M-1724P(ブラザー、15"ドットインパクト漢字プリンター、オートシートフィーダー付、ハガキ連続印字可、PC用)…¥185,000➡ **??%OFF** ~~¥80,000~~
Ⓛ M-1024IIP/X(ブラザー、10ドットインパクト漢字プリンター、ピンフィーダ・ケーブル付、ハガキ印字可、PC・MSXII両モード対応)……¥104,800➡ **57%OFF** ¥44,800

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、10MB+10MB可、69msec、増設可)+I/F・ケーブル…¥125,000➡ **??%OFF** ~~¥89,800~~
Ⓑ HD404HS(ウインテック、40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/F・ケーブル付)…¥138,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓒ CA-40LG(キャラベル、40MBハードディスク、35msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥138,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓓ CA-80LG(キャラベル、40MBハードディスク、18msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥248,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓔ CA428(キャラベル、内蔵型40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、増設可、PC-9801RA2/RX2/VM11用)……¥148,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓕ GHD-340(グロリア、40MBハードディスク、20MB+20MB可、40msec、I/F・ケーブル付)……¥198,000➡ **??%OFF** ~~¥118,000~~
Ⓖ GS-98EXP(グロリア、PC-9801用I/O拡張ユニット、6スロット、I/F・ケーブル付)……¥69,000➡ **??%OFF** **TOEI大特価**
Ⓗ MD-2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥59,800➡ **51%OFF** ¥29,800
Ⓘ MD-1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥24,800➡ **40%OFF** ¥14,800
Ⓙ まいとーく(インターコム、通信ソフト、5"/3.5"、Ver1.2、PC-9801シリーズ用)……¥28,000➡ **30%OFF** ¥19,800
Ⓚ HS10R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、64階調、PC用)…… ~~¥49,800~~
Ⓛ HS7R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、32階調、粗網点・中網点・細網点、PC用)…… ~~¥39,800~~
Ⓜ 256kBRAM(PC-9801シリーズ用RAM、バンク切替方式)……¥14,800➡ **25%OFF** ¥11,100
Ⓝ 512kBRAM(PC-9801シリーズ用RAM、バンク切替方式)……¥22,000➡ **25%OFF** ¥16,500

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
● ラジオセンター店/TEL03-253-0987(代)
● ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
● テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)

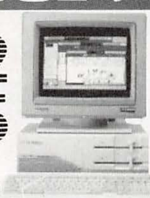
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
● 秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

パソコン・ワープロ・ファクシミリ・OA
“今がお買得!”“今がラストチャンス”

年に一度の決算大処

32bit・OS2のことなら

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801RA2 RA5



先進機能をフル活用した次世代のマルチタスクオペレーティングシステム
日本語MS OS/2
発売中!(Ver1.0)

システム1

PC-9801RA2	¥498,000
CU-14AD(0.31カラーディスプレイ)	¥84,800
PC-PR101TL2(熱転写カラー漢字プリンタ)	¥83,800
一太郎 Ver4(日本語ワープロ)	¥58,000

合計定価¥724,600
シスペック特価
¥9,000×36回 ㋭¥45,000×6回

システム2 RA5仕様

PC-9081RA2	¥498,000
CU-14AD(0.31カラーディスプレイ)	¥84,800
NM-9950II(136桁カラー漢字プリンタ)(トラクタ付)	¥255,000
内蔵タイプ40MBHDD	¥138,000

合計定価¥975,800
シスペック特価
¥9,630×48回 ㋭¥40,000×8回

ラップトップフェア実施中!

		セット特価
エプソン〈新製品〉PC-286LS+ 定価¥478,000	24ドット カラー漢字熱転写プリンター	¥408,500 =¥5,040×60回 ㋭¥20,000×10回
NEC〈新製品〉PC-9801LV22+ 定価¥378,000		¥358,000 =¥5,470×48回 ㋭¥20,000×8回
東芝 J-3100SL021+ 定価¥448,000		¥330,000 =¥6,770×60回 ㋭なし
エプソン PC-286LEST+ 定価¥368,000		¥330,000 =¥4,270×60回 ㋭¥15,000×10回
エプソン PC-286LSN + 定価¥348,000		¥255,000 =¥6,270×48回 ㋭なし

イラストは実物と違います。

HDDは時代の必需品です!!

NEC PC-9801RX2 RX4仕様

システム1

PC-9801RX2	¥398,000
PC-KD854N	¥84,800
内蔵タイプ40MB HDD CA-428	¥148,000
AP-800PC(48ドット80桁熱転写プリンタ)	¥99,800

合計定価¥730,600
シスペック特価
¥6,660×60回 ㋭¥25,000×10回

システム2

PC-9801RX2	¥398,000
PC-KD854N	¥89,800
内蔵タイプ40MB HDD CA-428	¥148,000
NM-9950II(カラー漢字ドットプリンタ)	¥245,000
NM-9032-01(トラクタユニット)	¥10,000

合計定価¥885,800
シスペック特価
¥7,680×60回 ㋭¥25,000×10回

エプソン PC-286シリーズ

エプソンおすすめセット

PC-286VH20(20MB HDD搭載)
14インチカラーモニタ
24ピン・カラー熱転写プリンタ } セット
限定台数 お買得!!
超特価¥340,000 ¥5,030×48回 ㋭¥20,000×8回

Aセット PC-286VS+ 新製品
14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価
クレジット例 ¥8,300×36回 ㋭¥20,000×6回

高速処理と使いやすさを追求、16MHz80286 CPU搭載の16ビットマシン。

Bセット PC-286US+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥5,000×60回 ㋭なし

Cセット PC-286VE+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)+PC-PR101TL2
大特価¥298,000 クレジット例 ¥6,060×60回 ㋭なし

NEC PC-98シリーズ

Aセット PC-9801UX21+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥5,900×36回 ㋭¥25,000×6回

Bセット PC-9801UV11+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥6,270×48回 ㋭なし

NEC PC-88シリーズ

Aセット PC-8801FE+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥6,500×24回 ㋭なし

Bセット PC-8801MA2+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥6,230×36回 ㋭なし

Cセット PC-88VA2+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
特価¥268,000 クレジット例 ¥7,290×24回 ㋭¥30,000×4回

SHARP X68000シリーズ

X68000 PRO/EXPERT 新製品

PRO CZ-652C+CZ-603D
合計定価¥382,800➡**シスペック特価**

EXPERT CZ-602C+CZ-603D
合計定価¥440,800➡**シスペック特価**

※40MBのHDDを追加すると¥95,000アップ。その他、TV付モニター等変更の場合は、電話にてお問い合わせ下さい。

シスペック 株式会社

年中無休 営業時間AM10:00〜PM7:00

東京・秋葉原
秋葉原本店 257-6338
秋葉原2号店 257-6340
ラジカン1号店257-6345
ラジカンコーヨー店255-6504

名古屋
名古屋1号店 052-263-1629
名古屋2号店 052-241-0921

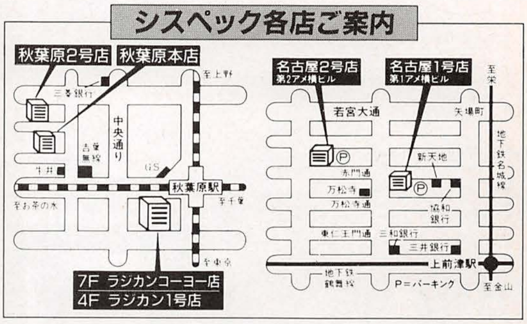
社員、長期アルバイト募集中!
パソコンに興味ある方大歓迎。総務部、薄井まで☎03-257-6341

〈月々¥3,000からの超低金利クレジット!!〉

話題の製品を激安で提供!!

分市

展示品まで破格値にて処分いたします。



夏のボーナス一括払い、夏・冬ボーナス2回払い大歓迎!

FM TOWNS

見る、聴く、遊ぶ、創る。そんな贅沢な声に応えるFM TOWNS。スタイリッシュフォルムに、いままでのパソコンのレベルを超える性能を凝縮。気ままにつきあえる一台です。

FM TOWNS モデル1本体	¥338,000
Townsシステムソフトウェア	¥ 20,000
カラーCRTディスプレイ-14(ピッチ0.38)	¥ 89,800
キーボード(JIS/親指選択)	¥ 20,000
モデル1標準セット価格	¥467,800
FM TOWNS モデル2本体	¥398,000
Townsシステムソフトウェア	¥ 20,000
カラーCRTディスプレイ-14(ピッチ0.38)	¥ 89,800
キーボード(JIS/親指選択)	¥ 20,000
モデル2標準セット価格	¥527,800

MACコーナー Macintosh™ SE

パワー・スピード・発展性。
選べる、マッキントッシュ。

(FDモデル) ¥648,000
(HDモデル) ¥798,000

大特価販売中!!

特価販売中

■キーボード	
アップル キーボード(J)	定価¥ 30,000
■周辺装置	
アップル 3.5ドライブ	定価¥ 76,000
CMS ハードディスク SD20	定価¥198,000
SCSI システムケーブル	定価¥ 10,000
イメージライタ(J)	定価¥ 79,800
システム ペリフェラル8ケーブル	定価¥ 6,000
イメージライタ LQ(E)	定価¥266,000
レーザライタII SC	定価¥499,800
■ソフトウェア	
Microsoft BASICコンパイラ	定価¥38,000
マイクロソフト エクセル 1.02(J)	定価¥98,000
Microsoft Multiplan Mac	定価¥38,000

シスペック特価はお問い合わせ下さい。

プリンター

NEC	PC-PR201V2	¥298,000	特価¥198,000
	NM-9950II	¥245,000	特価¥128,000
	NM-9700	¥163,000	特価¥ 82,000
	PC-PR406H	¥ 94,800	特価¥ 53,000
	PC-PR101TL2	¥ 83,800	特価¥ 58,000
エプソン	VP-135EX	¥100,000	シスペック特価
	VP-800(PC)	¥124,000	シスペック特価
	VP-1000(PC)	¥154,000	シスペック特価
	㊗VP-2000PC	¥158,000	シスペック特価
	㊗VP-900PC	¥112,800	シスペック特価
ブラザー	M-1724P	¥148,000	特価¥ 64,000
	M-1224P/X	¥ 99,800	特価¥ 54,000

ハンディスキャナー&イメージリーダー

特価販売中

オムロン	HS-10R	定価¥ 49,800
エプソン	GT-1000	定価¥ 79,800
エプソン	GT-100V	定価¥ 44,800
日エレ	NISCAN-105	定価¥ 29,800
エプソン	GT-4000	定価¥198,000

新モデム&通信ソフト

モデム GSM2400

2400bps全二重、ヘイズATコマンド対応、インテリジェントデータモデム。

2400ボーでこの価格!!

特価¥26,800

アイワ	PV-A1200MKIII	特価~~¥19,800~~
	PV-A2400MNP5	シスペック特価
	PV-A2400MNP4	特価~~¥39,800~~
NEC	COMSTAR1212AT	特価~~¥19,800~~
	COMSTAR2424AT/4	特価~~¥39,800~~
	COMSTAR2424AT/5	特価~~¥59,800~~
オムロン	MD-1200AII	特価~~¥18,000~~
	MD-2400F(クラス5)	特価~~¥49,800~~

■ソフト

まいと〜く	定価¥28,000	特価¥22,000
PARTY	定価¥24,000	特価¥18,000
CCT-98/II	定価¥15,000	特価¥11,500

ハードディスク

NEC PC9801/エプソンPC-286シリーズ用

特価販売中!

コンピュータ・リサーチ

CRC-MH4〈40MB・38ms〉	定価¥118,000
CRC-MH4H〈40MB・28ms〉	定価¥138,000
CRC-MH8〈80MB・24ms〉	定価¥238,000

■エプソンPC-286L/LE用

CRC-MH4-L〈40MB・38ms〉	定価¥138,000
CRC-MH4H-L〈40MB・28ms〉	定価¥158,000
CRC-MH8-L〈80MB・24ms〉	定価¥258,000

NEC PC-9801シリーズ用

キャラベル CA-40LG〈40MB〉	定価¥138,000	特価¥ 99,800
キャラベル CA-80LG〈80MB〉	定価¥248,000	シスペック特価
ICM MC-20EX〈20MB〉	定価¥108,000	特価¥ 80,000
ICM MC-40S〈40MB〉	定価¥148,000	特価¥120,000
LOGITEC LHD-32NR〈20MB〉	定価¥138,000	特価¥ 78,000
LOGITEC LHD-34HR〈40MB〉	定価¥198,000	特価¥128,000
㊗キャラベル CA-44LG〈40MB〉		シスペック特価

PC-9801RA、RXシリーズ内蔵タイプHDD

キャラベル CA-428〈20MB〉	定価¥148,000	特価~~¥115,000~~
日本テクサ RA-HC40〈40MB〉	定価¥138,000	特価~~¥115,000~~

※内蔵取付、チェック無料にていたします。

Apple Macintosh用

C&E ハイパーHD20MB〈20MB〉	定価¥108,000	特価¥100,000
C&E ハイパーHD40MB〈40MB〉	定価¥168,000	特価¥138,000

フロッピードライブ

3.5インチシングルドライブ	特価¥27,000
3.5インチデュアルドライブ	特価¥44,800
5インチシングルドライブ	特価¥39,800
5インチデュアルドライブ	特価¥52,800

コンピュータミュージック

DESKTOP MUSICSYSTEM ミュージくん	定価¥ 99,800
Roland D-110(音源モジュール)	定価¥ 89,800
Roland D-10(シンセサイザ)	定価¥128,000

■ソフトウェア

特価販売中

ダイナウェア		カモンミュージック	
プレリュード	定価¥110,000	RCD-PC98	定価¥43,000
バラード	定価¥ 47,000	RCM-PC98	定価¥43,000
コーラル		RCX-PC98	定価¥48,000
Recliot Plus Ve.2.0	定価¥98,000	SCI-PC98	定価¥38,000

CADソフト&プロッター

特価販売中

オートデスク社 AUTOCAD GXIII	¥990,000
プラス PE-CADII	¥220,000
TCS GENERIC CADレベル3	¥98,000

グラフテック		ローランド	
MP-4100	定価¥128,000	DXY-1100	定価¥128,000
MP-4200	定価¥148,000	DXY-1200	定価¥158,000
MP-4300	定価¥198,000	DXY-1300	定価¥228,000
MP-4400	定価¥268,000	GRX-300(A1サイズ)	定価¥750,000
		GRX-400(A0サイズ)	定価¥950,000

POP作成が思いのままに **カッティングプロッター**

- ローランド CAMM-1(サイズ500mm×450mm) 定価¥398,000
- ソフトプロ POP名人 定価¥280,000

SOFT WARE

テクノート	定価¥35,000	麗子	定価¥88,000	花子 Ver2	定価¥58,000	テラIII世	定価¥32,000
duet	定価¥70,000	シルエット	定価¥38,000	MS-Quick C	定価¥20,000	チャートUP	定価¥55,000
ノストラダムス	定価¥28,000	Z's staffKiD98 Ver2	定価¥28,000	MS-Quick Basic	定価¥20,000	ロータス1.2.3	定価¥98,000
エコロジーII	定価¥28,000	コテージュ	定価¥58,000	Turbo C	定価¥19,800	マルチプラン3.1	定価¥68,000
The GRAPH	定価¥35,000	CANDY3	定価¥50,000	一太郎 V.4	定価¥58,000	VP-planner	定価¥36,000
MiFES98	定価¥38,000	Thindy	定価¥40,000	デスクUP	定価¥68,000	The CARD3	定価¥48,000
彩子	定価¥68,000	頭脳ワーキャド	定価¥58,000	QUEENIII	定価¥72,000	The File	定価¥45,000
				新松	定価¥58,000	画像アイリス	定価¥98,000
				Z's wordJG	定価¥58,000	P1 EXE	定価¥48,000

広告に載っている価格には消費税は含まれていません。

お申し込み……通信販売は フリーダイヤル 0120 全国通信販売 **0120-012488**（ナンバーワン ツウシンハンバイ）

通信販売部(トーンシステムズ)
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込
★富士銀行 神田支店 普通No.1336315トーンシステムズ

お問い合わせは…
東京03-257-0281(代)
名古屋052-263-1065(代)

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-00-9898

受付時間

AM9:30▶PM9:00　電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

PC-9801RA5

新登場

32ビット80386を採用、また標準メモリ1.6Mバイトを搭載。
カスタムVLSIによる大幅な省スペース化を実現。
オペレーティングシステムを中心とした新しいユーザー環境が上位環境へと推進する。

40Mバイトハードディスクを内蔵し、大きな仕事も余裕でこなすビジネス標準マシン。

プラン505　98RA5純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801RA5(40MBハードディスク内蔵)	736,000円
PC-KD853N(0.31ミリ高解像度CRT、回転台付)	118,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	897,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス41,700円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,500円×10回
11,100円×72回	ボーナス　なし

プラン506　98RA5お買得ワープロセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RA5(40MBハードディスク内蔵)	736,000円
4475N(0.31ミリ高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR406H(80桁、カラー熱転写プリンター)	99,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,032,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
16,000円×36回	ボーナス39,600円×6回
12,000円×48回	ボーナス33,300円×8回
10,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
12,600円×72回	ボーナス　なし

PC-9801RA2

高速32ビットCPUと充実のソフト環境で、オフィスの資産を活用できる次世代の標準機。

プラン555　98RA2超お買得基本セット

品目	価格
PC-9801RA2(32ビット80386搭載)	498,000円
CMT-147H(0.31ミリ高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
VP-1000PC(136桁高速シリアルプリンター)	154,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	754,800円

クリーニングディスクサービス

特価529,000円

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス33,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス28,500円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン501　98RA2お買得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801RA2(32ビット80386搭載)	498,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	618,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

プラン502　98RA2超お買得ワープロセット

品目	価格
PC-9801RA2(32ビット80386搭載)	498,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
DS-20(縦型4段パソコンラック)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	823,380円

一太郎解説書サービス

特価545,000円

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス33,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
9,800円×72回	ボーナスなし

プラン556　98RA2お買得RA5仕様セット

品目	価格
PC-9801RA2(32ビット80386搭載)	498,000円
CMT-147H(0.39ミリ、高解像度CRT)	84,800円
ビルト4(40MB本体内蔵ハードディスク)	138,000円
PS98-013HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	756,800円

クリーニングディスクサービス

特価549,000円

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス37,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス30,900円×10回
9,600円×72回	ボーナス　なし

プラン503　98RA2お買得ビジネスセット

品目	価格
PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-KD853(0.31ミリ、高解像度CRT)	118,000円
PC-PR201G(136桁、シリアル漢字プリンター)	158,000円
PC-PR201G-03(トラックユニット、連続紙の給紙)	18,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ、データベース)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
DS-20(縦型4段パソコンラック)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,037,700円

Lotus1-2-3初心者用解説書サービス

特価709,800円

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス43,600円×6回
11,000円×48回	ボーナス37,800円×8回
9,000円×60回	ボーナス32,500円×10回
12,400円×72回	ボーナス　なし

プラン504　98RA2本格ビジネスセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RA2(32ビットCPU、80386搭載)	498,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
NM-9950II(136桁、シリアルカラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-01(トラクタフィーダ連続紙の給紙)	10,000円
NM-9032-03(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	38,000円
Microsoft Multiplan(表計算・ビジネスソフト)	68,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOSVer3.3)	18,000円
PC-9872U(純正バスマウス)	10,000円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,050,680円

一太郎解説書サービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
19,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
15,000円×48回	ボーナス15,000円×8回
12,000円×60回	ボーナス15,000円×10回
12,700円×72回	ボーナス　なし

特価はすべて、消費税が含まれています。

湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル
未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ
〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467（株）ウェーブ・アイ
第二・第三火曜日定休日

三ッ境店☎045-363-7044

PC-9801RX2

新登場

**16ビットの
新時代到来。
拡がる未来を掌握した
パワフルなビジネス標準機。**

プラン507　98RX2お買得基本セット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)　398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)　84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚　18,000円
定価合計　500,800円
クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス21,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス23,300円×10回
5,900円×72回	ボーナス　なし

プラン508　98RX2お買得ワープロセット

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)　398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)　84,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)　94,800円
一太郎(ワープロソフト)　58,000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)　38,000円
MT-2(マウステーブル)　5,500円
A4カット紙100枚　480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚　18,000円
定価合計　697,580円
一太郎解説書サービス

特価465,000円

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
7,900円×72回	ボーナス　なし

プラン509　98RX2ミュージックセット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)　398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)　84,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写プリンター)　83,800円
ミュージくん(音楽作成ツール)　98,000円
AFB-7(スピーカーシステム)　22,000円
PC-MOUSE(バスマウス)　7,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)　18,000円
ミュージくんデータ曲集6巻　21,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚　18,000円
A4カット紙100枚　480円
定価合計　751,880円
ミュージくんBookサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス29,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス30,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,800円×10回
9,400円×72回	ボーナス　なし

プラン510　98RX2本格ワープロアートセット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)　398,000円
CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT)　84,800円
AP-800PC(48ドット、カラー熱転写プリンター)　99,800円
GT-1000(A7サイズ、ハンディカラーイメージスキャナー)　79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)　7,500円
一太郎(ワープロソフト)　58,000円
Z's STAFF KID98(グラフィック作成ソフト)　28,000円
PC-MOUSE(バスマウス)　7,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)　18,000円
A4カット紙100枚　480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚　18,000円
定価合計　800,180円
一太郎解説書サービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス35,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
10,500円×72回	ボーナス　なし

プラン511　98RX2本格ビジネスセット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPC、80286/V30搭載)　398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)　84,800円
PC-PR201TH(136桁、高速カラー熱転写プリンター)　145,000円
PC-PR201TL-04(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)　25,000円
PC-PR201V-08(ハガキガイド)　5,000円
Microsoft Multiplan (表計算・ビジネスソフト)　68,000円
一太郎(ワープロソフト)　58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DosVer3.3)　18,000円
A4カット紙100枚　480円
PC-MOUSE(バスマウス)　7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚　18,000円
定価合計　828,080円
一太郎解説書サービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
12,000円×48回	ボーナス13,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス11,000円×10回
10,100円×72回	ボーナス　なし

プラン512　98RX2お買得ビジネスセット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)　398,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)　84,800円
PC-PR201G(136桁、シリアル漢字プリンター)　158,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ、データベース)　98,000円
一太郎(ワープロソフト)　58,000円
1-2-3Card(カード型DB、顧客管理等に便利)　32,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)　18,000円
15インチ連続紙500枚　2,400円
PC-MOUSE(バスマウス)　7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚　18,000円
定価合計　893,000円
Lotus1-2-3初心者用解説書サービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス35,400円×6回
11,000円×48回	ボーナス26,700円×8回
9,000円×60回	ボーナス23,300円×10回
11,100円×72回	ボーナス　なし

PC-9801VM11

新登場

**確かな実績と
豊富なソフト資産を継承。
あらゆるオフィス業務を
手堅くこなす**

プラン513　98VM11お買得基本セット　TELにて

PC-9801VM11(16ビットCPR、V30搭載)　328,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)　84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚　18,000円
定価合計　430,800円
クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン514　98VM11ミュージックPROセット　TELにて

PC-9801VM11(16ビットCPU、V30搭載)　328,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)　84,800円
ミュージくん(音楽作成ツール、シンセサイザー付)　98,000円
AFB-7(スピーカーシステム)　22,000円
PC-MOUSE(バスマウス)　7,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)　18,000円
ミュージくんデータ曲集6巻　21,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚　18,000円
定価合計　597,600円
ミュージくんBookサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
7,600円×72回	ボーナス　なし

プラン515　98VM11本格ワープロセット　TELにて

PC-9801VM11　328,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)　84,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)　94,800円
一太郎(ワープロソフト)　58,000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)　38,000円
MT-2(マウステーブル)　5,500円
PC-MOUSE(バスマウス)　7,800円
A4カット紙100枚　480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚　18,000円
定価合計　635,380円
一太郎解説書サービス

特価399,800円

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

PC-9801UX21

**最先端のビジネスを
高速化する
コンパクト16ビット。**

プラン516　98UX21純正基本セット　TELにて

PC-9801UX21(16ビットCPU80286/V30搭載)　348,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)　84,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚　18,000円
定価合計　450,800円
クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス　なし

プラン517　98UX21ワープロセット

PC-9801UX21(16ビットCPU80286/V30搭載)　348,000円
4475N(0.31ミリ高解像度CRT、ノングレア処理)　99,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)　94,800円
一太郎(ワープロソフト)　58,000円
A4カット紙(100枚)　480円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚　18,000円
定価合計　619,080円
一太郎解説書サービス

特価412,000円

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,200円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

特価はすべて、消費税が含まれています。

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-00-9898

受付時間

AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

X68000PRO

おもとめやすさが、高性能をさらに身近なものにした。

プラン547　X68000PROお買得セット　TELにて

品名	価格
CZ-652C(32ビットCPU68000搭載)	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
AP-80EX(80桁、24ドット7色カラー熱転写プリンター)	64,800円
♯8226(プリンターケーブル)	8,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	518,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,800円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン548　X68000PRO超お買得ミュージックセット　TELにて

品名	価格
CZ-652C(32ビットCPU68000搭載)	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
AFB-7(アンプ内蔵、防磁型ミニスピーカー)	22,000円
Music-PRO68K(楽譜ワープロ&演奏用ツール)	18,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	485,100円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,200円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

X68000PRO HD

さらに、大容量を実現した。
ハードディスク内蔵モデル。PRO HD

プラン549　X68000PRO HD お買得ビジネスセット　TELにて

品名	価格
CZ-662C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	408,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンター)	148,000円
プリンターケーブル	6,800円
CARD PRO68K(データベースソフト、顧客・売上管理等に便利)	29,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	741,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス30,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス24,300円×10回
9,500円×72回	ボーナス　なし

プラン550　X68000PRO HD OS-9セット　TELにて

品名	価格
CZ-662C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	408,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
M-1024/2PX(80桁、シリアルドット漢字プリンター)	99,800円
プリンターケーブル	6,800円
CZ-219SS(OS-9/X68000、オペレーティングシステム)	29,800円
C&Professional pack(OS-9用C言語開発ツール)	58,000円
10インチ連続紙500枚	2,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	707,200円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,900円×10回
9,900円×72回	ボーナス　なし

X68000EXPERT

メインメモリ2MBの余裕が、さらに人にやさしくなった。

プラン551　X68000EXPERTミュージックセット　TELにて

品名	価格
CZ-602C(32ビットCPU68000搭載、メインメモリー2MB)	356,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
AP-80EX(80桁、24ドット7色カラー熱転写プリンター)	64,800円
♯8226(プリンターケーブル)	8,800円
Music PRO68K (楽譜ワープロ&演奏用ツール)	18,800円
Sound-PRO68K(FM音源による音作りが楽しめる)	15,800円
Sampling-PRO68K(AD PCM機能を活かす高機能エディタ)	17,800円
AFB-7(アンプ内蔵、防磁型ミニスピーカー)	22,000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	650,780円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス35,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
8,900円×72回	ボーナス　なし

プラン552　X68000EXPERTお買得アートセット　TELにて

品名	価格
CZ-602C(32ビットCPU68000搭載、メインメモリー2MB)	356,000円
CZ-601D(0.39ミリ、高解像度CRT、TV内蔵)	119,800円
AP-80EX(80桁、24ドット7色カラー熱転写プリンター)	64,800円
♯8226(プリンターケーブル)	8,800円
Z's STAFF-PRO68K(グラフィック作成ツール)	58,000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	669,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス32,400円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,400円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
9,100円×72回	ボーナス　なし

X68000EXPERT HD

プラン553　X68000EXPERT HD お買得ワープロアートセット　TELにて

品名	価格
CZ-612C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	466,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
CZ-8PC3(80桁、24ドット7色カラー熱転写プリンター)	65,800円
EW(ワープロソフト)	38,000円
Z's STAFF-PRO68K(グラフィック作成ツール)	58,000円
PRINTSHOP PRO68K(高機能ポップアートツール)	19,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	794,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス38,000円×6回
11,000円×48回	ボーナス28,700円×8回
9,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
11,300円×72回	ボーナス　なし

プラン554　X68000EXPERT HD 本格アートセット　TELにて

品名	価格
CZ-612C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	466,000円
CZ-611D(0.31ミリ、高解像度CRT、TV内蔵)	145,000円
CZ-8PC4(80桁、48ドット7色カラー熱転写プリンター)	99,800円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
♯5220(スキャナー用専用ケーブル)	7,500円
Z's STAFF-PRO68K(グラフィック作成ツール)	58,000円
PSY-CRONE68K(3次元コンピュータグラフィックツール)	58,000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	976,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
18,000円×36回	ボーナス43,200円×6回
14,000円×48回	ボーナス33,400円×8回
11,000円×60回	ボーナス31,900円×10回
14,100円×72回	ボーナス　なし

X68000シリーズ純正基本セット

もございます。電話にてお問合せ下さい。

■EXPERT基本セット
CZ-602C＋CZ-603D
定価合計　440,800円　ウェーブ・アイ特価

■EXPERT HD 基本セット
CZ-612C＋CZ-603D
定価合計　550,800円　ウェーブ・アイ特価

■PRO基本セット
CZ-652C＋CZ-603D
定価合計　382,800円　ウェーブ・アイ特価

■PRO HD 基本セット
CZ-662C＋CZ-603D
定価合計　492,800円　ウェーブ・アイ特価

特価はすべて、消費税が含まれています。

ついに登場。スーパーメディア

CD-ROM for FM TOWNS

これはなんと540MB（メガバイト）の莫大なデータ量をもつ新メディア。
タウンズの強力なAV機能を生かすには、最適なメディアだと言える。もちろん音楽用CDの再生もOK。

Audio & Visual FM TOWNS

コンピューターの表現力はもはや文字だけではありません。PCM音源8声、FM6音源プラスCD音。と1,677万色中640×480ドット256色、又は320×240ドット32,768色同時発色モードの最高なAV機能がパソコンの表現を無限なものにしてくれます。
まさにハイクオリティ人類必携アイテム。
高速ゲームも可能にした強力スプライト機能もGood

32ビットfor FM TOWNS

さて、これだけの性能を見せつけるタウンズの心臓は時代の最新機能を誇る「80386」を搭載。
さらにこの心臓のパワーを引き出す「TOWNS OS」とのコンビネーションが、まさに無敵の高性能の証明です。将来も安心出来る本格派。

TownsGEAR for FM TOWNS

今までとまったくちがったコンピューター環境をおしえてくれるマルチクリエイティブツール「TOWNS GEAR」音声、絵、音楽、文字を駆使して楽しく使える。
新しい個性の表現が可能なアプリケーションで出来ることが無限に広がります。

パソコンが変わる。FM TOWNSが変える。

きみが関係するFM TOWNS。全身クリエイティブメディアです。

FM TOWNS

見る、聴く、遊ぶ、創る、仕事する。そんな贅沢な声に応えるFM TOWNS。スタイリッシュフォルムに、いままでのパソコンのレベルを超える性能を凝縮。人間に近いパソコンです。

さて、ついにその全貌を明らかにしたFMタウンズ。みんな待ちこがれていたことだろう。そこでウェーブ・アイでは、こいつをお求めやすい価格で提供するぞ、もちろんクレジットもOKだ!! 「これだ！」と思った人は今すぐ「0120-00-9898」までTELしよう。あと消費税も価格に含まれてるから安心してネ!!

エコノミーなあなたにピッタリの…

FM TOWNS MODEL1-S

プラン557　TOWNSモデル1純正基本セット

FM-TOWNS/モデル1-S
FMT-DP531（0.38ミリ、高解像度CRT）
FMT-KB101（JISシフトキーボード）
FM-TOWNSシステムV1.1（OS）
増設ドライブ3.5インチ2HD
Rシリーズ対応MS-DOSV1.1（エミュレータ）
ブランクディスケット（3.5インチ2HD）10枚

定価合計　~~478,000円~~

発売記念価格

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス29,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,100円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

プラン558　TOWNSモデル1本格基本セット

FM-TOWNS/モデル1-S
FMT-DP532（0.26ミリ、高解像度CRT）
FMT-KB101（JISシフトキーボード）
FM-TOWNSシステムV1.1（OS）
増設ドライブ3.5インチ2HD
Rシリーズ対応MS-DOSV1.1（エミュレータ）
ブランクディスケット（3.5インチ2HD）10枚

定価合計　~~526,200円~~

発売記念価格

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス37,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,300円×10回
7,900円×72回	ボーナス　なし

とにかく本格を望む方は…

FM TOWNS MODEL2-S

プラン559　TOWNSモデル2純正基本セット

FM-TOWNS/モデル2-S
FMT-DP531（0.38ミリ高解像度CRT）
FMT-KB101（JISシフトキーボード）
FM-TOWNSシステムV1.1（OS）
FM-TOWNSペイントV1.1（グラフィックエディタ）
Rシリーズ対応VMS-DOSV1.1（エミュレータ）
ブランクディスケット（3.5インチ2HD）10枚

定価合計　~~538,000円~~

発売記念価格

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス38,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス32,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン560　TOWNSモデル2本格基本セット

FM-TOWNS/モデル2-S
FMT-DP531（0.26ミリ超高解像度CRT）
FMT-KB101（JISシフトキーボード）
FM-TOWNSシステムV1.1（OS）
FM-TOWNSペイントV1.1（グラフィックエディタ）
Rシリーズ対応VMS-DOSV1.1（エミュレータ）
ブランクディスケット（3.5インチ2HD）10枚

定価合計　~~586,200円~~

発売記念価格

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス33,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス24,700円×10回
8,700円×72回	ボーナス　なし

クレジット
金利大幅ダウン!!

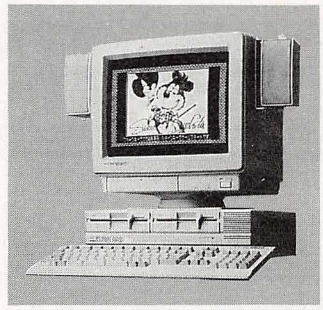
話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(797)1221

COMPUTER BANK

J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA2/FE

こんどのPC-8801MA2・FE
この高性能・高機能が、僕たちの感性になる。



ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能など、魅力のサウンド機能をはじめ、高速連文節変換日本語機能まで、

☆注文No. A-0511

NEC PC-8801MA2	¥168,000
NEC PC-KD863S (スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,200×30回〔ボーナス〕¥22,000×5回
②¥9,000×18回〔ボーナス〕¥30,000×3回
③¥8,900×30回〔ボーナス〕無し

やりたいことが山ほどできる、New PC-8801MA2。
テレビとつなげる本格パソコンPC-8801FE。

☆注文No. A-0512

NEC PC-8801FE	¥129,000
NEC PC-KD863S (スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥247,000
現金特別価格	~~¥247,000~~

大特価にて提供中

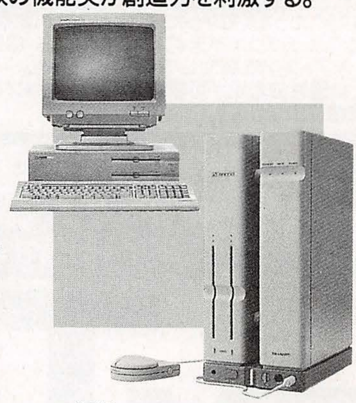
お支払例
①¥5,300×24回〔ボーナス〕¥24,000×4回
②¥9,000×16回〔ボーナス〕¥36,000×2回
③¥9,300×24回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

X68000

"ついにベールが剥された!"68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。

- 機能美あふれるハイコンパクト設計。
- 32ビットへの移行がスムースに行える将来性を見越した68000CPUを採用。
- メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備(最大12Mバイト)。
- クロックは10MHzのハイスピード。
- アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトICを採用で緻密でスムースな動きの本格G.Gが楽しめる。
- ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がる。
- もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装、日本語処理機能は強力。



☆注文No. A-0521

SHARP CZ-602C	¥356,000
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥475,800
現金特別価格	~~¥475,800~~

大特価にて提供中

☆注文No. A-0522

SHARP CZ-612C	¥466,000
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥585,800
現金特別価格	~~¥585,800~~

大特価にて提供中

☆注文No. A-0523

SHARP CZ-652C	¥298,000
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥417,800
現金特別価格	~~¥417,800~~

大特価にて提供中

☆注文No. A-0524

SHARP CZ-662C	¥408,000
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥527,800
現金特別価格	~~¥527,800~~

大特価にて提供中

当社はX68000 PRO SHOPです。

■周辺機器　大特価にて提供中

品番	品名・内容	定価
CZ-601D	15型カラーディスプレイテレビ	¥119,800
CZ-611D	15型カラーディスプレイテレビ	¥145,000
CZ-603D	14型カラーディスプレイ.	¥ 84,800
CZ-6STI	601D・611D用チルトスタンド	¥ 5,800
CU-21CD	21型カラーディスプレイ	¥139,800
CZ-6TU	RGBシステムチューナー	¥ 35,800
BF-68PRO	601・611・603用CRTフィルター	¥ 19,800
CZ-6VTI	カラーイメージユニット	¥ 69,800

型番	品名・内容	定価
CZ-8NSI	カラーイメージスキャナ	¥188,000
CZ-6BNI	スキャナ用パラレルボード	¥ 29,800
CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード(内蔵用)	¥ 38,000
CZ-6BE2	2MB増設RAMボード(内蔵用)	¥ 79,800
CZ-6BE4	4MB増設RAMボード(内蔵用)	¥138,000
CZ-6BUI	ユバーサルI/Oボード	¥ 39,800
CZ-6BGI	GP-IBボード	¥ 59,800
CZ-6BFI	増設用RS-232Cボード(2ch)	¥ 49,800

型番	品名・内容	定価
CZ-6BPI	数値演算プロセッサボード	¥ 79,800
CZ-6BCI	FAXボード	¥ 79,800
CZ-6BMI	MIDIボード	¥ 26,800
CZ-6EBI	拡張I/Oボックス(4スロット)	¥ 88,000
CZ-6PVI	カラービデオプリンタ	¥198,000
CZ-6BUI	ユバーサルI/Oボード	¥ 39,800
CZ-620H	ハードディスクユニット(20MB)	¥178,000
AN-160SP	アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	¥ 59,800

■ソフトウェア　大特価にて提供中

メーカー名	型番	品名・内容	定価
SHARP	CZ-212BS	BUSINESS PRO-68K	¥68,000
SHARP	CZ-220BS	DATA PRO-68K	¥58,000
SHARP	CZ-226BS	CARD PRO-68K	¥29,800
SHARP	CZ-214MS	SOUND PRO-68K	¥15,800
SHARP	CZ-213MS	MUSIC PRO-68K	¥18,800
SHARP	CZ-215MS	Sampling PRO-68K	¥17,800

メーカー名	型番	品名・内容	定価
SHARP	CZ-237MS	Musicstudio PRO-68K	¥25,800
SHARP	CZ-247MS	MUSIC PRO-68K〔MIDI〕	¥28,800
SHARP	CZ-221HS	NEW Print Shop PRO-68K	¥19,800
SHARP	CZ-223CS	Communication PRO-68K	¥19,800
SHARP	CZ-211LS	C compiler PRO-68K	¥39,800
SHARP	CZ-219SS	OS-9/6800	¥29,800

メーカー名	型名	品名・内容	定価
SHARP	CZ-231AS	フルスロットル	¥ 8,800
SHARP	CZ-232AS	熱血高校ドッジボール部	¥ 7,800
SHARP	CZ-218AS	沙羅曼蛇	¥ 8,800
電波新聞社		ドラゴンスピリット	¥ 8,800
テクノソフト		サンダーフォースII	¥ 9,800
ツァイト		Z'sSTAFF PRO-68K	¥58,000

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

C.B.クラブ

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク　03(797)1231

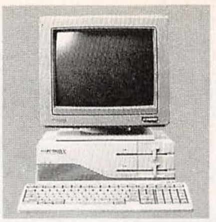
PC-9801RX2

高速・大容量化で、高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・標準機。

☆注文No. A-0502

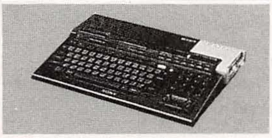
NEC	PC-9801RX2	¥398,000
SHARP	CU-14ED	¥79,800
標準価格合計		¥477,800
現金特別価格		**¥347,800**

お支払例
- ①¥5,000×60回〔ボーナス〕¥16,000×10回
- ②¥8,900×30回〔ボーナス〕¥29,000×5回
- ③¥9,200×48回〔ボーナス〕無し



- ■80286(12MHz・メモリアクセスノーウェスト)により処理スピードを高速化。
- ■640Kバイトのユーザーズメモリを標準装備。最大11.6MKバイトまで内蔵可能。
- ■EMS機能により日本語MS-DOS(Ver3.3)のもとで640Kバイトを越えるメモリを使用可能。
- ■3種類のカスタムVLSIの採用により小型・低消費電力化を実現。
- ■EGC(Enchanced Graphic Charger)を搭載しグラフィックスの高速表示を実現。

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!



☆注文No. A-0534

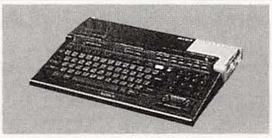
「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。

SONY HB-F1XDmkⅡ ¥49,800

現金特別価格—— ~~¥49,800~~

大特価にて提供中

お支払例
- ①¥7,600×6回〔ボーナス〕無し
- ②¥3,900×12回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0535

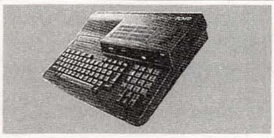
あそぶ時代からつくる時代へ。ゲームデザイン・パソコン登場。

SONY HB-F1XDJ ¥69,800

現金特別価格—— ~~¥69,800~~

大特価にて提供中

お支払例
- ①¥6,500×10回〔ボーナス〕無し
- ②¥3,400×20回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0537

SANYO PHC-70FD ¥54,800

現金特別価格—— ~~¥54,800~~

大特価にて提供中

お支払例
- ①¥5,400×10回〔ボーナス〕無し
- ②¥3,200×18回〔ボーナス〕無し

☆注文No. A-0538

National FS-A1WX ¥69,800

現金特別価格—— ~~¥69,800~~

大特価にて提供中

お支払例
- ①¥6,500×10回〔ボーナス〕無し
- ②¥3,400×20回〔ボーナス〕無し

中古在庫リスト

NEC

本体

品名	定価	特価
PC-8001MKⅡSR	¥100,000	¥15,000
PC-8801+01(漢字ROM付)	¥266,000	¥18,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000	¥48,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥178,000	¥78,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000	¥80,000
PC-8801FH/30	¥168,000	¥88,000
PC-8801MH	¥208,000	¥92,000
PC-9801+01(漢字ROM付)	¥338,000	¥38,000
PC-9801E+10(漢字ROM付)	¥245,000	¥68,000
PC-9801M2	¥415,000	¥152,000
PC-9801U2	¥298,000	¥78,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥158,000
PC-9801LV21	¥345,000	¥218,000

ディスプレイ

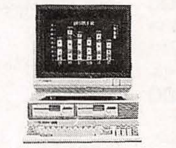
品名	定価	特価
PC-8048(12"カラー800文字)	¥59,800	¥15,000
PC-8049(12"カラー2000文字)	¥158,000	¥20,000
PC-8853N(14"カラー4050文字)	¥168,000	¥55,000
PC-KD351(14"カラー2000文字)	¥99,800	¥25,000
PC-KD551(14"カラー4050文字)	¥118,000	¥48,000
PC-KD854N 新品	¥84,800	¥59,800
N5913(14"カラー4050文字)	¥165,000	¥68,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

品名	定価	特価
PC-80S31(5"2D、2ドライブ)	¥168,000	¥35,000
PC-9831-4W(5"2DD、2ドライブ)	¥198,000	¥32,000
PC-98H33(10MBハードディスク)	¥288,000	¥52,000
PC-8024(10"ドットプリンタ)	¥128,000	¥22,000
PC-8027(10"ドットプリンタ)	¥89,000	¥18,000
PC-PR103(10"ドットプリンタ)	¥89,800	¥15,000
PC-PR101T(10"24ドット漢字カラー熱転写プリンタ)	¥108,000	¥42,000
PC-PR201T(15"24ドット漢字カラー熱転写プリンタ)	¥170,000	¥58,000
NM9900(15"24ドット漢字プリンタ)	¥298,000	¥92,000
PC-2081(データレコーダ) 新品同様	¥16,800	¥5,000
PC-8001MKⅡ-01(8001MKⅡ用漢字ROM、8801も可) 新品	¥32,000	¥10,000

NEC PCシリーズ用周辺器 新品特価コーナー

品名	定価	特価
和知電子/MKマウス(98シリーズ用バスマウス) 新品	¥9,500	¥4,500
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) 新品	¥15,000	¥10,200
和知電子/MKマウスⅡ(88シリーズ/MSX/FMAV用バスマウス) 新品	¥7,800	¥5,200
MELCO/HC-U2(98シリーズ128KB RAM・内部増設用) 新品	¥8,000	¥6,900
MELCO/HC-512(98シリーズ512KB RAM) 新品	¥22,000	¥18,500
SNE/SNE-2N(98シリーズ用 5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥99,800	¥59,800
SNE/SNE-3(98シリーズ用 3.5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥99,800	¥42,000
SNE/SNE-mini3(98シリーズ用 3.5"2HD×1ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥39,800	¥26,000
SNE/INTER-8(98シリーズ用 1MB FDDインターフェイス) 新品	¥24,800	¥15,000
SNE/サウンドオーケストラ(98シリーズ用 高機能FM音源ボード) 新品	¥29,800	¥19,800
TEAC/FD-55BR(PC-8801MKⅡ内蔵 増設用FDD) 新品	¥60,000	¥22,800



NEC
PC-8801MKⅡFR30
¥178,000➡¥78,000
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡¥80,000

NEC
PC-9801U2
¥298,000➡¥78,000
PC-9801UV2
¥318,000➡¥158,000

SHARP
CZ-822C 新品同様
(X-1Gモデル30本体)
¥118,000➡¥29,800

SHARP

品名	定価	特価
CZ-812C(X-1F model 20)	¥139,800	¥26,000
CZ-820C(X-1G model 10)	¥69,800	¥9,000
CZ-822C(X-1G model 30)	¥118,000	¥28,000
CZ-830C(X-1Twin)	¥99,800	¥46,000
MZ-2521(MZ-2500model 30)	¥198,000	¥48,000
MZ-1D22(14"カラー4050文字)	¥108,000	¥45,000
CZ-81P(ミニサイズプリンタ)	¥34,800	¥10,000
CZ-8PD2(10"ドットプリンタ)	¥79,800	¥28,000
CZ-8PK6(15"24ドット漢字プリンタ) 新品	¥159,000	¥59,800

SHARP X-1シリーズ特選極上品コーナー

品名	定価	特価
CZ-820CE(X-1G/10) 新品同様	¥69,800	¥9,800
CZ-822CB(X-1G/30) 特選極上品	¥118,000	¥29,800

SHARP ディスプレイ特選極上品コーナー

品名	定価	特価
CU-14G(14"カラー2000文字) 新品	¥49,800	¥29,800
CU-14ED(14"カラー4050/2000文字) 新品	¥79,800	¥49,800
CZ-880DB(15"カラー4050文字RGBTV) 新品同様	¥109,800	¥85,000

富士通

品名	定価	特価
MB25010(FM7)	¥126,000	¥12,000
MB25015(FMnew7)	¥99,800	¥12,000
MB25250(FM-77D2)	¥228,000	¥32,000
MB25255(FM-77L2)	¥193,000	¥38,000
MB25260(FM-77L4)	¥238,000	¥42,000
FM77AV-2	¥158,000	¥48,000
FM77AV20-2	¥168,000	¥50,000
FM77AV40	¥228,000	¥68,000
MB25420(FM16βFD)	¥425,000	¥95,000
FM16-βFDⅠ	¥355,000	¥118,000

その他メーカー各種

品名	定価	特価
EPSON/TF-20(PC対応5"2D、2ドライブ)	¥142,000	¥30,000
EPSON/RP-80F/TⅡK(80桁漢字ドットプリンタ)	¥129,000	¥28,000
精工舎/SP-800M(PC対応ドットプリンタ)	¥64,800	¥12,000
精工舎/SL-80MK(PC対応24ドット漢字プリンタ)	¥118,000	¥42,000
OMRON/MD1200A2(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品	¥24,800	¥16,800
OMRON/MD2400B(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥49,800	¥39,800
OMRON/MD2400F(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥59,800	¥48,000
SANYO/CMT-147L(W) 新品限定品	¥79,800	¥49,800
SANYO/CMT-147H(W) 新品限定品	¥84,800	¥58,000
他MSX/MSX2本体各種		¥10,000~
他ディスプレイ各種		¥12,000~
他データレコーダ各種		¥5,500~

その他各種在庫をとりそろえております。御気軽にお問い合せ下さい。

- **全商品保証書付** 製品にはすべてメーカー保証がついています。
- **高額下取り** 少ない予算で買い換えもラクラク。
- **頭金なしクレジット** 学生の方でも保証人なしでOK。
- **ボーナス一括払い** 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。
- **全国無料配送** お買上1万円以上、配達料はいただきません。
- **日曜配達可** 留守の多い方でも安心です。
- **代金引換えシステム** 商品到着時の代金支払いでOK。
- **レンタル・リースもOK** 事業所のさまざまなご要望に最適。

●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
03(797)1221
コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間/平日AM9:30~PM9:00 土・休日AM9:30~PM8:00 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります

Let's CALL

高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。
03(797)1221

注目!!
夏のボーナス一括払いOK!!
手数料(金利)無料!
(7月末支払い、ご利用下さい。)

またまた秋葉原でおなじみの

4/10〜5/10

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

特報!!
中古パソコンの現金買取、下取OK.!!
(差額は低金利クレジットをご利用下さい)

NEC

Cu-14CD(シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字、アートボード対応)
(88シリーズお買上げの方に
ジョイカードをプレゼントいたします。)

送料¥2.000

PC-88VA2/VA3/MA2/FE

(A Bセットを PC-88VA3(¥398.000)に変更の場合¥65.000加算して下さい)

- Ⓐセット:PC-88VA2+PC-KD863S(W)+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…定価¥416.000▶超特価/価格は、お電話下さい。
- Ⓑセット:PC-88VA2+CU-14BD+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥362.800▶特価¥246,000
- Ⓒセット:PC-8801MA2+PC-KD863S(W)+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…定価¥286.000▶超特価/価格は、お電話下さい。
- Ⓓセット:PC-8801MA2+CU-14BD+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥232.800▶特価¥153,000
- Ⓔセット:PC-8801FE+PC-KD863S(W)+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種…定価¥247.000▶超特価/価格は、お電話下さい。
- Ⓕセット:PC-8801FE+ CU-14BD +MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種…定価¥193.800▶特価¥125,000

B、D、Fのモニターを

①4475N(トムソン)	(定価¥ 99.800)に変更の場合¥ 3.000	を加算して下さい。
②Cu-14CD	(定価¥ 84.800)に変更の場合¥14.000	
③PC-KD854N	(定価¥ 84.800)に変更の場合¥18.000	
④PC-KD853N	(定価¥118.000)に変更の場合¥38.000	
⑤PC-KD862	(定価¥ 99.800)に変更の場合¥29.000	
⑥PC-KD863G	(定価¥138.000)に変更の場合¥55.000	
⑦PC-TV353	(定価¥110.000)に変更の場合¥36.000	
⑧PC-TV454	(定価¥138.000)に変更の場合¥53.000	
⑨PC-TV455	(定価¥168.000)に変更の場合¥69.000	

(送料¥2.000)
RA2/RA5

NEC

PC-9801LV22 送料¥1.000
定価¥378.000▶特価¥275,000

PC-9801VM11/RX/UX/UV/CV/RA

- Ⓐセット:PC-9801VM11+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム…定価¥428.800▶超特価/価格は、お電話下さい。
- Ⓑセット:PC-9801RX2+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム…定価¥497.000▶超特価/価格は、お電話下さい。
- Ⓒセット:PC-9801RX4+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム…定価¥665.880▶特価¥438,000
- Ⓓセット:PC-9801UX21+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(5枚)+ゲーム…定価¥447.800▶特価¥286,000
- Ⓔセット:PC-9801UV11+4475N(トムソン)+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム…定価¥364.800▶超特価/価格は、お電話下さい。
- Ⓕセット:PC-9801CV21+マウス+MF-2HD(5枚)…定価¥355.000▶特価¥230,000
- Ⓖセット:PC-9801RA2+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム…定価¥597.800▶超特価/価格は、お電話下さい。
- Ⓗセット:PC-9801RA5+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム…定価¥835.800▶特価¥565,000

EPSON PC-286 SERIES

- Ⓐセット:PC-286VE-STD+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム…定価¥296.800▶超特価/価格は、お電話下さい。
- Ⓑセット:PC-286VE-H20+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム…定価¥522.800▶特価¥340,000
- Ⓒセット:PC-286US-STD+4475N(トムソン)+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム…定価¥367.000▶特価¥233,000
- Ⓓセット:PC-286X-STD+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム…定価¥537.800▶特価¥353,000
- Ⓔセット:PC-286VS-STD+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム…定価¥487.800▶特価¥328,000

98シリーズ、286シリーズのモニターを

①CU-14CD	(定価¥ 84.800)に変更の場合¥ 9.000	加算して下さい。
②PC-KD854N	(定価¥ 84.800)に変更の場合¥ 9.000	
③PC-KD853N	(定価¥118.000)に変更の場合¥35.000	
④PC-KD871	(定価¥158.000)に変更の場合¥62.000	
⑤PC-TV353	(定価¥110.000)に変更の場合¥27.000	
⑥PC-TV454	(定価¥138.000)に変更の場合¥47.000	
⑦PC-TV455	(定価¥158.000)に変更の場合¥63.000	
⑧N-5913L	(定価¥138.000)に変更の場合¥47.000	
⑨PC-286CD	(定価¥ 94.800)に変更の場合¥15.000	

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

セット	定価	特価
Ⓐセット:PC-PR201H3(NEC)	定価¥225.000	▶特価¥156,000
Ⓑセット:PC-PR201V2(NEC)	定価¥298.000	▶特価¥198,000
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)	定価¥158.000	▶特価¥ 97,000
Ⓓセット:PC-PR101G(NEC)	定価¥138.000	▶特価¥ 85,000
Ⓔセット:PC-PR101TL2(NEC)	定価¥ 83.800	▶特価¥ 53,000
Ⓕセット:PC-PR201TH(NEC)	定価¥145.000	▶特価¥ 87,000
Ⓖセット:PC-PR406S(NEC)	定価¥ 94.800	▶特価¥ 71,000
Ⓗセット:PC-PR406H(NEC)	定価¥ 94.800	▶特価¥ 55,000
Ⓘセット:NM-9950II(NEC)	定価¥245.000	▶特価¥114,000
Ⓙセット:NM-9700(NEC)	定価¥163.000	▶特価¥ 82,000
Ⓚセット:AP-550PCセット(エプソン)	定価¥ 69.800	▶特価¥ 47,000
Ⓛセット:AP-800PCセット(エプソン)	定価¥ 99.800	▶特価¥ 69,000
Ⓜセット:VP-135EX(PC)(エプソン)	定価¥102.000	▶特価¥ 75,000
Ⓝセット:VP-800PCセット(エプソン)	定価¥124.000	▶特価¥ 80,000
Ⓞセット:VP-1000PCセット(エプソン)	定価¥154.000	▶特価¥ 90,000
Ⓟセット:HG-800PCセット(エプソン)	定価¥168.000	▶特価¥125,000
Ⓠセット:TX-24CL(スター)	定価¥69.800	▶特価¥ 46,000
Ⓡセット:AR-2415(スター)	定価¥144.000	▶特価¥ 63,000
Ⓢセット:CZ-8PC2(シャープ)	定価¥ 69.800	▶特価¥ 44,000
Ⓣセット:CZ-8PC3(シャープ)	定価¥ 65.800	▶特価¥P&A大特価
Ⓤセット:CZ-8PK8(シャープ)	定価¥152.000	▶特価¥P&A超特価 TEL下さい。
Ⓥセット:FMPR204B(富士通)	定価¥ 80.000	▶特価¥ 55,000

アフターサービス万全
全商品保証付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

ソフトコーナー 23%off

(郵送料¥1.000)

機種	ソフト	定価	特価
PC-8801用	●P-1	定価¥40.000	▶特価¥28,000
	●SHOGUN 2	定価¥34.800	▶特価¥25,000
	●ユーカラVA	定価¥36.000	▶特価¥25,000
	●ユーカラart	定価¥30.000	▶特価¥21,000
	●Z'S STAFF Kid VA	定価¥28.000	▶特価¥21,000
	●Z'S STAFF Kid88	定価¥25.000	▶特価¥19,000
	●アニメフレーマー	定価¥28.000	▶特価¥21,600
X-1シリーズ用	●SHOGUN	定価¥34.800	▶特価¥25,000
	●SAMURAI	定価¥19.800	▶特価¥15,200
PC-9801用	●桐 Ver.2	定価¥98.000	▶特価¥75,000
	●ロータス1・2・3	定価¥98.000	▶特価¥64,000
	●NINJA2	定価¥39.800	▶特価¥28,600
	●新・松	定価¥58.000	▶特価¥44,600
	●一太郎 Ver.3	定価¥58.000	▶特価¥38,000
	●花子	定価¥58.000	▶特価¥42,000
X68000用	●Z'S STAFF PRO68K	定価¥58.000	▶特価¥42,000
	●Cコンパイラ PRO68K	定価¥39.800	▶特価¥31,800
	●KAMIKAZE(神風)	定価¥68.000	▶特価¥49,000
	●C-TRACE 68	定価¥68.000	▶特価¥52,000

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)
●本広告の掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。4月1日以降より消費税が付加されますので、ご了承下さい。

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK.! TELください。

超低金利クレジットOK.!! 1回～60回払いまでOK.!!

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

ジョイスティック
XE-1pro
定価¥9,500▶特価 **¥7,800**

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶**P&A超特価**
TEL下さい! 送料¥1,000

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18,000▶超特価**¥11,500**
(郵送料¥2,000)

SHARP

(X68000セットでお買い上げの方に ドラゴンスピリット¥8,800をプレゼント致します)

X68000 EXPERT PRO NEW

送料¥2,000

Ⓐ セット:X68000EXPERT(CZ-602C+CZ-611D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥501,000▶特価(価格は、お電話下さい。)
Ⓑ セット:X68000EXPERT(CZ-612C+CZ-611D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥611,000▶特価(価格は、お電話下さい。)
Ⓒ セット:X68000PRO(CZ-652C+CZ-611D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥443,000▶特価(価格は、お電話下さい。)
Ⓓ セット:X68000PRO(CZ-662C+CZ-611D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥553,000▶特価(価格は、お電話下さい。)
※Ⓐ～Ⓒのモニターを Cu-21CD(¥139,800)、CZ-603D(¥84,800)に変更の場合も特価で販売しております。TEL下さい。

X-1ターボZⅢ/ZⅡ/Z

(セットでお買上げの方に、ディスケット10枚 ジョイカード、ゲーム3種、プレゼント)

Ⓐセット:X-1ターボZⅢ(CZ-888C+CZ-860D)
……定価¥269,600➡価格はお電話下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

X-1G/MODEL30 限定品

送料無料!!

●家庭用のTVにつなげる!! 楽しいゾ。P&A特選!!
●CZ-822C(本体)+RFコンバーター+ディスケット10枚+ジョイカード+ゲーム3種……

お買徳超特価 **¥29,000**

富士通 FM-TOWNS NEW

FM-TOWNS 発売記念セール!! セット超特価販売中
★モデル1セット▶¥478,000…▶超特価(価格は、お電話下さい)
★モデル2セット▶¥538,000…▶超特価(価格は、お電話下さい)

Ⓐ セット:FM-TOWNS-1+FMT-DP531+キーボード+システム+ディスケット5枚……定価**¥467,800**▶超特価(お電話下さい)
Ⓑ セット:FM-TOWNS-2+FMT-DP531+キーボード+システム+ディスケット5枚……定価**¥527,800**▶超特価(お電話下さい)

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W) 移動自由(キャスター付)
●1320(H)×600(D)×630(W) 移動自由(キャスター付)
●1280(H)×600(D)×620(W) 移動自由(キャスター付)

Ⓐ3段 **¥9,000**　Ⓑ4段 **¥12,000**　Ⓒ5段 **¥16,500**

ワープロ(送料¥1,000)

	メーカー	機種	定価	特価
Ⓐ	NEC	文豪7HG	¥198,000	¥138,000
Ⓑ	NEC	文豪5HG	¥148,000	¥103,000
Ⓒ	富士通	オアシス30AFⅢ	¥228,000	¥153,000
Ⓓ	富士通	F-ROM11D	¥138,000	¥92,000
Ⓔ	ナショナル	U1-P501	¥165,000	¥123,000
Ⓕ	東芝	RUPO90FX	¥168,000	¥119,000
Ⓖ	東芝	RUPO90HX	¥198,000	¥138,000
Ⓗ	東芝	RUPO100F	¥168,000	¥119,000
Ⓘ	キャノン	a-3スーパー	¥148,000	¥104,000
Ⓙ	キャノン	a-330	¥218,000	¥154,000

フロッピーディスク(I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚) システムディスク付) 送料¥1,000

	機種	定価	特価
Ⓐセット	MB-27611(富士通)	¥142,800	¥67,000
Ⓑセット	LFD-550FM/PC(ロジテック)	¥142,800	¥64,000

ハードディスクコーナー(送料¥1,000)

容量		機種	定価	特価
20M	Ⓐ	Little B(緑電子)(I/F付)	¥128,500	¥83,000
	Ⓑ	LB20-286L(緑電子)(286用)	¥138,000	¥105,000
	Ⓒ	HD-202(ウインテク)	¥98,000	¥62,000
	Ⓓ	R2 JR(ウインテク)	¥125,000	¥84,000
	Ⓔ	ITH-320S(アイテック)	¥125,000	¥82,000
	Ⓕ	MC-20EX(アイシーエム)	¥128,000	¥88,000
	Ⓖ	CRC-HD2A(コンピュータリサーチ)	¥89,800	¥58,000
40M	Ⓐ	Little B4(緑電子)(I/F付)	¥192,500	¥125,000
	Ⓑ	HD-404HS(ウインテク)	¥138,000	¥110,000
	Ⓒ	IT-MJ4(アイテック)	¥128,000	¥97,000
	Ⓓ	IT-MJ4-2(アイテック)	¥118,000	¥90,000
	Ⓔ	IT-MJ4-C(アイテック)	¥143,000	¥108,000
	Ⓕ	SP-340(スナッパー)	¥125,000	¥93,000
	Ⓖ	ITH-540HS(アイテック)	¥188,000	¥110,000
	Ⓗ	MC-40S(アイシーエム)	¥188,000	¥133,000
	Ⓘ	CRC-HD4A(コンピュータリサーチ)	¥129,800	¥88,000

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料¥1,000)

	機種	定価	特価
Ⓐ	PC-IN503G(NEC)(イメージスキャナ)	¥145,000	¥111,000
Ⓑ	GT-4000(エプソン)(カラーイメージスキャナ)	¥198,000	¥149,000
Ⓒ	GT-100V(エプソン)(ハンディイメージスキャナ)	¥44,800	¥36,000
Ⓓ	HWS-10(HAL研)(ワイドスキャナー98)	¥34,800	¥26,000
Ⓔ	DXY-1200(ローランド)(プロッタ)	¥158,000	¥119,000
Ⓕ	DXY-1300(ローランド)(プロッタ)	¥228,000	¥172,000
Ⓖ	MD-2400B(オムロン)(モデム)	¥49,800	¥37,500
Ⓗ	MD-1200AⅡ(オムロン)(モデム)	¥24,800	¥19,000
Ⓘ	SR-240AT(エプソン)(モデム)	¥59,800	¥45,000
Ⓙ	PV-A2400MNP(アイワ)(モデム)	¥59,800	¥44,000

通信販売お申し込みのご案内

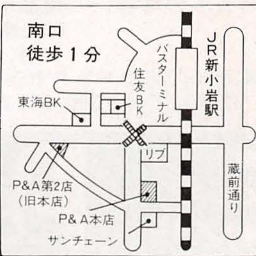
[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊂No.620618 ㈱ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代) FAX. 03-651-0141

●営業時間 AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

中古パソコンはP＆Aにおまかせ!!

中古その場で 高価 現金買取り 高価 下取りOK!!

電話一本ですぐ買える!
03-651-1884

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

☎03-651-1884
FAX.03-651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売………3ヶ月保証付

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
●買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
●価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。

●下記は 3/20現在の価格です。

NECセット
PC-9801UV11
PC-KD854
¥189,000

NECセット
PC-8801FH30
CU-14BD(新品)
¥115,000

NECセット
PC-8801SR
CU-14BD(新品)
¥105,000

NEW

SHARP
X-1ターボIII
CZ-870C
CZ-870D
¥98,000

SHARP
X-1Gモデル30
CZ-822C
CZ-820D
¥58,000

富士通セット
FM-77AV40
FMTV-154
¥95,000

SHARP
X68000セット
CZ-600C
CZ-600D
¥238,000

パソコン本体　今月の特選品

- PC-9801VX21……▶¥225,000
- PC-9801UX21……▶¥195,000
- PC-9801VF2……▶¥ 98,000
- PC-9801UV2……▶¥130,000
- PC-8801MH……▶¥ 75,000
- PC-8801FA……▶¥ 83,000
- PC-8801MR……▶¥ 65,000
- PC-8801MA……▶¥ 93,000
- PC-286V-STD……▶¥158,000
- CZ-870C……▶¥ 68,000
- CZ-880C……▶¥ 75,000
- CZ-881C……▶¥ 82,000
- CZ-600C……▶¥168,000
- FM-AV20……▶¥ 49,000
- FM-AV40EX……▶¥ 79,000

プリンター　今月の特選品

- PC-PR101TL……▶¥ 38,000
- PC-PR101TL2……▶¥ 43,000
- PC-PR406……▶¥ 28,000
- PC-PR201……▶¥38,000
- NM-9700……▶¥65,000
- VP-130K……▶¥38,000
- TR-24CL……▶¥25,000

ディスプレイ　今月の特選品

- PC-KD854……▶¥42,000
- PC-KD862……▶¥53,000
- PC-KD863……▶¥63,000
- PC-KD551S……▶¥28,000
- PC-TV352……▶¥53,000

LD ＼ NEW	PC9801 RX2	RA2	VM11	UX21	UV11	PC286 VE-STD	VS-STD	US-STD	X68000 PRO	EXPERT	FM Tonnig モデル1	モデル2
PC-9801 VX21	76,000	148,000	33,000	78,000	−10,000	0	81,000	−11,000	24,000	66,000	46,000	88,000
VM21	121,000	193,000	78,000	123,000	35,000	45,000	126,000	34,000	69,000	111,000	91,000	133,000
VX2	114,000	186,000	71,000	116,000	28,000	38,000	119,000	27 ,000	62,000	104,000	84,000	126,000
VM2	141,000	213,000	98,000	143,000	55,000	65,000	149,000	57,000	92,000	134,000	114,000	156,000
UX21	111,000	183,000	68,000	——	25,000	35,000	116,000	24,000	59,000	101,000	81,000	123,000
UV21	159,000	231,000	116,000	161,000	73,000	83,000	164,000	72,000	107,000	149,000	129,000	171,000
UV2	169,000	241,000	126,000	171,000	83,000	93,000	174,000	82,000	117,000	159,000	139,000	181,000
VF2	196,000	268,000	153,000	198,000	110,000	120,000	201,000	109,000	144,000	186,000	166,000	208,000
PC-286V-STD	148,000	220,000	105,000	150,000	62,000	72,000	153,000	61,000	96,000	138,000	118,000	160,000
36U-STD	159,000	231,000	116,000	161,000	73,000	83,000	164,000	72,000	107,000	149,000	129,000	171,000
PC-8801 VA	166,000	238,000	123,000	168,000	80,000	90,000	171,000	79,000	114,000	156,000	136,000	178,000
MA	191,000	263,000	148,000	193,000	105,000	115,000	196,000	104,000	139,000	181,000	161,000	203,000
FA	198,000	270,000	155,000	200,000	112,000	122,000	203,000	111,000	146,000	188,000	168,000	210,000
MH	208,000	280,000	165,000	210,000	122,000	132,000	213,000	121,000	156,000	198,000	178,000	220,000
FH30	211,000	283,000	168,000	213,000	125,000	135,000	216,000	124,000	159,000	201,000	181,000	223,000
MR	216,000	288,000	173,000	218,000	130,000	140,000	221,000	129,000	164,000	206,000	186,000	228,000
FR30	218,000	290,000	175,000	220,000	132,000	142,000	223,000	131,000	166,000	208,000	188,000	230,000
SR30	218,000	290,000	175,000	220,000	132.000	142,000	223,000	131,000	166,000	208,000	188,000	230,000
CZ600C	131.000	203,000	88,000	133,000	45,000	55,000	136,000	44,000	79,000	121,000	101,000	143,000
CZ601C	116,000	188,000	73,000	118,000	30,000	40,000	121,000	29,000	64,000	106,000	86,000	128,000

●本商品の掲載の商品の価格については、消費税は、含まれておりません。
●4月1日以降より消費税が付加されますので、ご了承下さい。

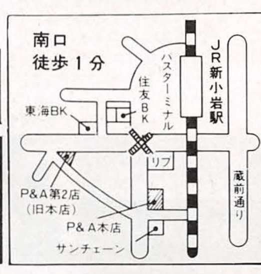
アフターサービス万全
全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブル etc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。(差額は、P＆A超低金利クレジットをご利用下さい。)
●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近効の方はP＆A本店に直接お持ち下さい。
即金にて¥1,000,000までお支払いさせていただきます。

〔振込先：住友銀行　新小岩支店㊔No.263914㈱ピー・アンド・エー〕

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率%	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
中古買取専用☎03-651-1884(代)
FAX.03-651-0141

●営業時間AM11:00〜PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

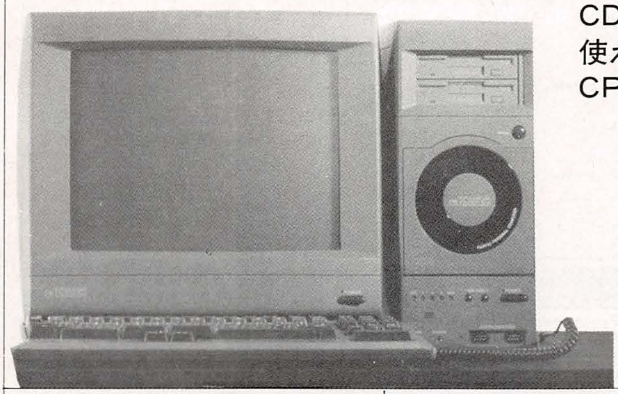
●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます。(祭日の場合は翌日になります)
●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

テクノジョイ ECCS
マルゼンムセン

進入学セール!!

富士通 FM TOWNS

32ビット ホームコンピューター



CD-ROMを内蔵、AVからホビー・ビジネスまで贅沢に使える32ビットパソコン。
CPUは80386（16MHz）で、この価格!!

モデル1セット

本体	￥338,000
ディスプレー	￥89,800
キーボード	￥20,000
ユティリテーソフト	￥20,000

合計定価 ￥487,800（税別）
ECCS特価

モデル2セット

本体	￥398,000
ディスプレー	￥89,800
キーボード	￥20,000
ユーティリテーソフト	￥20,000

合計定価 ￥527,800（税別）
ECCS特価

MSX用モニター

Aタイプ

SANYO CMT-A14F
14インチ（アナログ デジタル） 2000文字 アナログケーブル付
チルト台付 定価￥64,800（税別）

Bタイプ

ゼネラル DM-405
14インチ アナログデジタル RGB
2000文字対応
ケーブル別 定価￥64,800（税別）

SONY HB-F1XDJ

MSX2+ 定価￥69,800（税別）

Aモニターセット
特価￥109,000（消費税 ￥3,294）
Bモニターセット
特価￥96,000（消費税 ￥2,880）

Panasonic FS-A1WX

MSX2+ 定価￥69,800（税別）

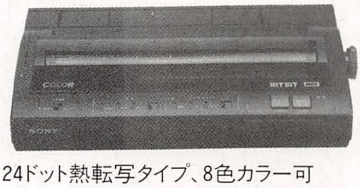
Aモニターセット
特価￥109,800（消費税 ￥3,294）
Bモニターセット
特価￥96,000（消費税 ￥2,880）

SANYO HPC-70FD

MSX2+ 定価￥64,800（税別）

モニター Aセット
特価￥103,800（消費税 ￥3,114）
モニター Bセット
特価￥91,000（消費税 ￥1,275）

SONY HBP-FIC MSX用カラープリンター



24ドット熱転写タイプ、8色カラー可
第2水準漢字ROM内蔵
定価￥49,800（税別）
特価￥42,500（消費税 ￥1,275）

お買得品コーナー

富士通 FM77AV20EX

テレビのビデオ端子につないで見れます。
※ディスプレイは含くまれません。

FM-77AV20EX（本体）……… ~~￥128,000~~
ビデオアダプター………… ~~￥15,000~~
定価合計…………… ￥143,000（税別）
特価 ￥54,800（消費税 ￥1,644）

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部
※必ず「通販部」と記入して下さい。

テクノジョイECCS（東京本店）☎03-255-4911㈹
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店（ラジオセンター2F）……………… ☎03 255-8976
2号店（万世ビル1F）………………… ☎03 255-6963
3号店（万世ビル1F）………………… ☎03 255-6962
4号店（ラジオ会館4F）……………… ☎03 255-4386
立川ターミナルビル店（wiLL6F）…☎0425-27-6211代
名古屋支店 第1アメ横店 ………… ☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店 ………… ☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

お支払いは

クレジット 電話１本でＯＫ！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもＯＫ！

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町１-６-４
マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替
口座番号 東京６-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替
商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認ください。

マイコンソフト全国通販

(受付、毎日朝9：00～夜9：00迄　東 京 03-492-6005)

マイコンソフト新製品(5月発売予定)

△印は定価及び販売価格がちがうので確認の上ご注文をお願いします

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5D	X1 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
1	アートディンク	大海令	SM	12,800	11,200							○									
2	アスキー	ウィザードリー 4	RP	12,800	11,200											○		○			
3	ウルフチーム	ミッドガルツA	AK+AV	8,800	7,700														○		
4	〃	B	〃	8,800	7,700														○		
5	ゲームアーツ	自己中心派 2	麻雀	6,800	5,900															○	
6	工画堂	シュバルツシルト	SM	12,800	11,200						SR								○		
7	コナミ	魂斗羅	AK	5,800	5,100															○	
8	ザインソフト	クルージュ	AV	8,800	7,700							○									
9	S・サコム	シャティ	AV	8,800	7,700								○								
10	〃	幽霊君	AK	7,800	6,800															○	
11	〃	ヴァルナ	AK+AV	7,800	6,800						SR										
12	全流通	サルベージョン	RP	7,800	6,800	○		○											○		
13	スタークラフト	マイト＆マジックII	AV	9,800	8,600														○		
14	〃	ローグアライアンス	RP	9,800	8,600	○		○		○	SR	○	○	○		○			○		
15	T＆E	サイオブレード	AV	8,800	7,700	○		○													
16	〃	ハイドライド 3	RP	7,800	6,800	○		○													
17	デンパ新聞	ファンタジーゾーン		6,800	5,900							○									
18	ナツメ	三ツ目がとおる	AK+AD	7,800	6,800																○
19	ビクター	釣りキチ三平	AK	8,200	7,200																○
20	ビッツー	首斬り館	AV	8,800	7,700														○		
21	ボーステック	ザ・キングオブシカゴ	AV	12,800	11,200	○		○													
22	マイクロ・S	Excel V2.1	統合型	98,000	80,300	○	○	○	○												
23	M・S・A	ターボパスカルプロ V5.0	言語	59,800	48,400	○	○	○	○												
24	〃	ターボCプロ V2.0	〃	59,800	48,400	○	○	○	○												

マイコンゲームソフト

AKアクション　SMシミュレーション　PZパズル　TLツール
AVアドベンチャー　RP RPG　TBテーブル

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5D	X1 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AC-25	アートディンク	大海令	SM	12,800	11,200	○		○													
AC-26	〃	A列車で行こうII	SM	12,800	11,200	○	○	○				○									
AD-27	アーテック	ディガンの魔石	RP	10,000	8,700	○		○			SR								○		
AK-28	アイレム	R-TYPE	AK	7,300	6,300																○
AA-29	アスキー	ウィザードリー 4	RP	12,800	11,200	○	○		○		SR										
AA-30	〃	囲碁II		14,800	13,400	○	○	○													
AB-31	〃	MSX-TERM	通信	12,800	11,200														○		
AB-32	〃	日本語MSX-DOS 2	O・S	24,800	22,400														○		
AB-33	〃	〃 〃 +RAM	OS	34,800	31,500														○		
AE-34	アルシス	スタークルーザー	AK	7,800	6,900	○		○			SR		○								
EN-35	イーストキューブ	白夜物語	AV	7,800	6,900	○	○		○		SR	○		○			○	○	○		
UQ-36	ウルフチーム	ミッドガルツ	AK+AD	9,800	8,600	○		○								○			△		
UQ-37	〃	〃 A	〃	7,800	6,800						SR										
EW-38	エニックス	森田の将棋 2		10,000	8,700	○		○													
EW-39	〃	ワールドゴルフ 2	SM	7,800	6,800	○		○			SR		○			○					
EC-40	S・P・S	ザ・リターンオブイシター	RP	6,800	5,900	○	○		○		SR	△	○				○				
EC-41	〃	た～みのる	通信	12,800	10,000							○									
KV-42	光栄	三国志	SM	14,800	12,900	○	○		○		SR	○	○	○	○	○	○	○	△	○	○
KV-43	〃	信長の野望 全国版	SM	9,800	8,600	○	○		○		SR	○		○	○	○	○	○	△	○	○
KV-44	〃	〃 戦国群雄伝	SM	9,800	8,600	○	○	○	○		SR		○								
KV-45	〃	水滸伝	SM	9,800	8,600	○		○			SR		○								
KV-46	〃	蒼き狼ジンギスカン	SM	9,800	8,600	○	○		○		○	○	○	○		○				○	○
KS-47	ゲームアーツ	自己中心派 2	麻雀	6,800	5,900	△	△		△		○			○							
KS-48	〃	〃 3	麻雀	6,800	5,900						○										
KS-49	〃	ヴェイグス	AK	7,800	6,800						SR										
KR-50	呉ソフト	ファーストクィーン	SM	8,800	7,700	○		○													
KE-51	工画堂	シュヴァルツシルト	SM	12,800	11,100	○	○	○													
KE-52	〃	原宿アフターダーク	AV	8,800	7,700	△	△	△			SR										
KU-53	コスモス・C	キングオブマジック	SM	8,800	7,700	○	○	○													
KU-54	〃	麻雀武蔵	麻雀	9,800	8,600	○	○		○												
KU-55	〃	〃 有名人データ集	〃 TL	4,800	4,100	○	○		○												
KU-56	〃	家計簿+福袋	家計簿	9,800	8,600	○	○	○													
KY-57	コナミ	ゴーファーの野望	AK	5,800	5,100																○
KY-58	〃	スナッチャー	AD	8,800	7,700						SR								△		
KY-59	〃	電脳将棋	将棋	9,800	8,600	○		○													
KY-60	〃	牌の魔術師	麻雀	5,800	5,100															○	
KX-61	コムパック	プロダクションマネージャー	SM	9,800	8,600	○		○				○									
SH-62	ザインソフト	トリトーンII	RP	9,800	8,600	○		○			SR	○	○						○		
SR-63	G・A・M	太平洋の嵐DX	SM	12,800	11,200	○	○	○				△									
SR-64	〃	碁キチ君 初級	実戦囲碁	14,800	12,900	○	○		○	○					○						
SR-65	〃	〃 中級	〃	14,800	12,900	○	○	○													
SK-66	システムソフト	上海	PZ	6,500	5,400	○	○		○	○	○	○		○					△	△	
SK-67	〃	スーパー大戦略	SM	8,800	7,700	○		○			△	○	△								
SK-68	〃	ティルナノーグII	RP	9,800	8,600	○	○	○													
SK-69	〃	マスターオブモンスター	SM	8,000	7,000						SR		○						△		
SK-70	〃	〃 マップコレクション	TL	4,800	4,100						SR		○						△		
SK-71	〃	F15ストライクイーグル	SM	7,800	6,800	○		○			SR								△	△	
HI-72	小学館	ダビンチ	絵TL	6,800	5,900	△					○			○			○		△		
SQ-73	昭代産業	囲碁大将 V2	囲碁	17,800	15,600	○	○		○												
SQ-74	〃	囲碁定石大将	〃	12,800	11,200	○	○	○	○												
SQ-75	〃	大道詰将棋	将棋	9,800	8,600	○	○	○	○												
SQ-76	〃	将棋大将指南	〃	9,800	8,600	○	○		○												
SY-77	スタークラフト	ファンタジー 3	RP	9,800	8,600	○	○	○	○	○	SR		○	○							
SY-78	〃	マイト&マジック 2	〃	9,800	8,600	○	○	○	○	○	SR	○	○	○		○					
TG-79	ダイソー	四柱推命四季	占い	25,000	21,600	○	○	○	○												
TJ-80	チャンピオン	辛いか甘いかしょっぱいか	SM TL	9,800	8,600	○	○	○													
TJ-81	〃	幹事さん	〃 〃	28,000	24,500	○		○													
TR-82	T＆E	サイオブレード	AD	8,800	7,700						SR		○			○			○		
TR-83	〃	ハイドライド 3	RP	7,800	6,900						SR			○						○	○
TR-84	〃	ピクセル 3	絵TL	6,800	5,900														○		
TR-85	〃	グレイテストドライバー	AK	7,800	6,800														○		
TO-86	d・Bソフト	パワフル麻雀 2	麻雀	7,800	6,800	○		○			SR	○		○					○		
TP-87	デンパ新聞	ドラゴンバスター	AV	6,800	5,900	○	○		○					△		△					
TP-88	〃	ボスコニアン	AK	6,800	5,900							○									
TP-89	〃	スペースハリアー	AK	7,800	6,800						SR	△		○							
TP-90	〃	XE-1PRO	Joy	9,500	8,200																
TP-91	〃	XE-1ST	〃	4,900	4,500																
NF-92	ナムコ	ゼビウス	AK	6,800	5,900																○
NG-93	N・AVC	雀豪 1	麻雀	8,800	7,700	○		○		○	SR				△				△		
NG-94	〃	やじうまペナントレース	野球	7,800	6,800	○	○	○			SR										
NV-95	N・テレネット	エグザイルII	RP	8,800	7,700	○	○		○		SR								○		
NV-96	〃	デスブリンガー	〃	9,800	8,600	○	○	○		○		○									
NV-97	〃	プロ野球FAN	SM	8,800	7,700	○	○		○		SR		○			○			△		
NW-98	N・ファルコム	イースII	RP	7,800	6,800	○	○		○		SR		○			○			○		
NW-99	〃	ソーサリアン	〃	9,800	8,600		○		○	○	SR		○								
NW-100	〃	〃 ユーティリティ I	TL	3,800	3,400		○		○	○	SR		○								
NW-101	〃	〃 シナリオ I	〃	3,800	3,400		○		○	○	SR		○								
NW-102	〃	戦国ソーサリアン	〃	3,800	3,400		○		○	○	SR		○								
NW-103	〃	ピラミッドソーサリアン	〃	3,800	3,400		○		○	○	SR		○								
NW-104	〃	スタートレーダー	AK	8,700	7,600						SR										
HN-105	パナソフト	F I スピリット	AK	6,800	5,900														○		
HN-106	〃	FMPAC	TL	7,800	6,800																○
HN-107	〃	レイドック 2	AK	6,800	5,900														○		
EZ-108	ハミング・B	ロードス島戦記	RP	9,800	8,600	○		○													
HI-109	ハル研究所	HALNOTE	統合型	29,800	25,700														○		
HI-110	〃	G-CARD	TL	12,800	11,200														○		
HI-111	〃	G-TERM	〃	10,000	8,700														○		
PR-112	B・P・S	テトリス	PZ	6,800	5,900	○	○	○		○	○	○		○	○		○		○		
FU-113	ブローダー・B	からてか	AK	6,500	5,700	○	○		○												
FU-114	〃	ディアプロ	PZ	6,800	5,900														○		
FU-115	〃	プリントショップII	TL	19,800	17,300	○		○		○											
FU-116	〃	やりくり上手	家計簿	9,800	8,600	○	○	○													
FV-117	ブレイン・G	ラストハルマゲドン	RP	7,800	8,600	○	○		○		SR	△		○					○		
BV-118	ボーステック	ファンタジーII	RP	9,800	8,600														○		
MY-119	M・キャビン	気まぐれオレンジロード	AV	7,800	6,800	○	○		○		SR								○		
MY-120	〃	スーパー大戦略II	SM	8,800	7,700															○	
MY-121	M・キャビン	ホワッツマイケル	AV	7,800	6,800	○			○		SR										
MY-122	〃	めぞん一刻完結編	AV	7,800	6,800	○	○		○		SR	○		○		○				○	
MB-123	M・ネット	極道陣取り	SM	6,800	5,900	○		○			○			○		○			○		
MB-124	〃	たんば	PZ	6,800	5,900	○	○	○	○		SR		○			○			○		
RT-125	リバーヒル	琥珀色の遺言	AV	9,800	8,600	○	○	○			SR	○	○			○			○		
RT-126	〃	殺人クラブ	〃	7,800	6,800	○	○		○		○			○			○				
RT-127	〃	マーダークラブDX	〃	7,800	6,800							○									
RT-128	〃	D・Cコネクション	〃	9,800	8,600	○		○													
KX-129	ワンダーソフト	ストックスアナライザ	株価TL	12,800	11,200	○	○	○	○												
KX-130	〃	ハウスプランニング	SM・TL	12,800	11,200	○	○		○												

ビック通販

オール新製品。信頼とサービスでご奉仕!!
リスト以外の商品も特価にて販売しています。

消費税は販売価格にふくまれています。

X68000シリーズ（本体及び周辺機器も取り扱っております）

注文番号	メーカー名	商品名	ジャンル	定価	特価
EC-191	S・P・S	た〜みのる	通信	12,800	10,000
KX-192	コムパック	ザ・コックピット	S・M	6,800	5,900
KX-193	〃	フルーツフィールド	パズル	5,800	5,100
KU-194	コスモス・C	ウォーニング	SF・SM+RP	7,800	6,400
SH-195	ザインソフト	トリトーンII	AC+RP	9,800	8,100
SH-196	〃	クルージュ	AC+ADV	8,800	7,300
SZ-197	シャープ	OS-9		29,800	26,200
SZ-198	〃	カードPRO-68K	カード・RDB	29,800	26,200
SZ-199	〃	サウンドPRO-68K	サウンドエディタ	15,800	13,900
SZ-200	〃	サンプリングPRO-68K	サンプリングエディタ	17,800	15,600
SZ-201	〃	C-コンパイラ		39,800	35,000
SZ-202	〃	ザ・福袋 V2.0		9,980	8,700
SZ-203	〃	NEWプリントショップ	ポップアートツール	19,800	17,000
SZ-204	〃	フルスロットル		8,800	7,700
SZ-205	〃	CZ-6BE1A	1MB増設RAM	38,000	33,400
SZ-206	〃	CZ-6BE2	2MB増設RAM	79,800	70,000
TK-207	ツァイト	Z's スタッフPRO68K V2	絵画作成	58,000	51,000
NY-208	N・C・S	ライトニングバッカス	戦術SM	9,800	8,100
NY-209	〃	ヒストリーオブエルスリード	ファンタジSM	9,800	8,100
HF-210	ハドソン	パワーリーグ	野球ゲーム	7,800	6,400

アダルトソフト

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5D	X1 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AS-131	アイセル	キャンキャンコレクション		5,800	5,100	○					○								○		
AS-132	〃	ファンタジードリーム		3,800	3,300	○					○								○		
AS-133	〃	ギャルズコネクション		5,800	5,100	○					○								○		
AS-134	〃	魔少女館		4,800	4,200	○					○								○		
AS-135	〃	迷宮の魔少女		7,800	6,800	○					○								○		
GF-136	グレイト	美しき獲物たち ①		4,000	3,500	○					○			○			○				
GF-137	〃	〃 ②		4,000	3,500	○					○			○			○				
GF-138	〃	〃 ③		4,000	3,500		○				SR			○			○				
GF-139	〃	〃 ④		4,000	3,500		○				SR			○			○				
GF-140	〃	〃 ⑤		4,000	3,500		○				SR			○			○		○		
GF-141	〃	〃 ⑥		4,000	3,500		○				SR			○					○		
GF-142	〃	MAJOサンドラ		6,800	5,900	○					SR			○			○		○		
GF-143	〃	トワイライトゾーン		6,800	5,900	○					SR			○			○				
GF-144	〃	学園物語		6,800	5,900	○					SR			○			○		○		
GF-155	〃	なぎさの館		7,800	6,800		○				SR		○						○		
GF-156	〃	少女遊戯		7,800	6,800	○	○	○	○		SR			○					○		
JS-157	ジャスト	エリカ		6,800	5,900	○					SR			○			○				
JS-158	〃	くりいむレモン		6,800	5,900	○					SR			○			○				
JS-159	〃	天使たちの午後		6,800	5,900	○					SR			○			○				
JS-160	〃	〃 番外編		3,000	2,600	○					SR			○			○				
JS-161	〃	〃 ②		7,800	6,800	○					SR			○			○		○		
JS-162	〃	〃 番外②		7,800	6,800	○					SR								○		
ZL-163	全流通	シンデレラペルデュー		6,800	5,900						○			○			○		○		
ZL-164	〃	カバラの秘密		7,800	6,800						SR			○			○				
ZL-165	〃	秘密の宝石箱		4,800	4,200						○			○			○		○		
ZL-166	全流通	おさな妻奮戦記		4,000	3,500	○					○	○				○			○		
ZL-167	〃	セーラー服告白集 ①		4,800	4,200	○					SR	○		○		○			○		
ZL-168	〃	〃 ②		4,800	4,200	○					SR	○		○		○			○		
ZL-169	〃	〃 ③		4,800	4,200	○					SR	○		○		○			○		
ZL-170	〃	おちゃめなゆうれい		6,800	5,900	○					SR	○		○		○			○		
ZL-171	〃	やりたい放題		5,800	5,100	○					SR	○		○		○			○		
ZL-172	〃	ごらくいん		6,800	5,900	○		○			SR	○							○		
ZL-173	〃	早乙女学園入学案内		4,800	4,200	○		○			SR	○		○					○		
PU-174	S・パンサー	ときめきスポーツギャル ①		7,800	6,800	○		○			SR								○		
PU-175	〃	〃 ②		5,800	5,100	○		○			SR								○		
PU-176	〃	〃 ③		5,800	5,100	○		○			SR								○		
PU-177	〃	花の清里		7,800	6,800	○		○			SR								○		
PU-178	ハード	ソープランドストーリー		7,800	6,800	○	○		○		SR		○				○				
PU-179	〃	ロ説き方教えます		6,800	5,900	○	○		○		SR			○			○		○		
PU-180	〃	カインドギャルズ		6,800	5,900	○	○		○		SR								○		
PU-181	〃	クイズ勝手に成ジャン		6,800	5,900	○	○		○		SR			○					○		
PU-182	〃	雑学オリンピック		6,800	5,900	○	○	○	○		SR								○		
PU-183	〃	美少女写真館スタジオ		3,800	3,300	○	○		○		SR			○			○				
PU-184	〃	〃 ムービングスクール		3,800	3,300	○	○		○		SR			○			○				
PU-185	〃	〃 ダブルビジョン		5,800	5,100														○		
FW-186	フェアリー・T	殺しのドレス		6,800	5,900	○		○			SR										
FW-187	〃	〃 ②		6,800	5,900	○		○													
FW-188	〃	リップスティック①〜⑤		3,000	2,600	○		○			SR			○					○		
FW-189	〃	リップスティックアドベンチャー		6,800	5,900	○		○			SR										
FW-190	ポニー・T	ポッキー		7,800	6,800	○		○			SR								△		

開発スタッフ募集!!

プログラマー・キャラクター・グラフィックデザイナー受託開発者歓迎します。詳しくは当社へお問い合わせ下さい。

ご注文はお電話でご予約の上、現金書留又は銀行振り込みでお願いします。

お申し込み電話　TEL 03(492)6005　夜9：00迄毎日受け付け
（除く12月30日〜1月5日、8月13日〜8月16日）

問い合わせ電話　〒114 北区豊島1-19-3（ビック通販）
TEL 03(927)4091　FAX 03(927)4092

商品のお届け　配達料金…お買い上げ金額1万円以上の場合は無料。1万円未満は600円かかります。
（島部は着払いとさせて載きます。）
配達日数…当社へお申し込み書又はご入金確認後約1週間かかります。新作ソフトについては入荷次第発送します。

お支払い方法　現金書留…代金と申込書を入れてお送り下さい。パソコンについては機種名と外付けのドライブをご使用の方は型番とメーカー名を書いて下さい。
〒114　北区豊島1-19-3 豊徳ビル　ビック通販
銀行振り込み…お振り込み先　協和銀行　王子支店
普通149-419957　ビック通販
（お振り込み手数料はお客様のご負担とさせていただきます。）

商品の返品について　商品の性質上開封後の返品及び交換はできません。製造上による不良の場合は新しい製品と交換いたします。

- - - - - キリトリ線 - - - - -

申込書　　　　　平成　年　月　日

注文番号	商品名	数量	機種名	メディア	金額	住所
						（〒　　）
						フリガナ　　生年月日
						氏名　　昭和（　才）年　月　日
			送料			TEL（　　）
			合計			その他

（本体及び周辺機器も扱っております。詳しくはお電話下さい。）

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

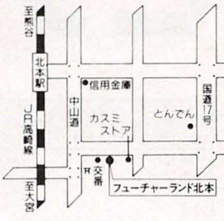
FUTURE LAND

(有)明光電気商会

フューチャーランド北本

〒364 埼玉県北本市本宿2－40

TEL 0485(91)2199 FAX 0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●



NECストア

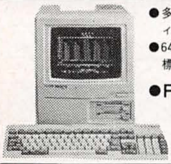
● お申し込み方法 ●

▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

■現金一括の場合
お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。(埼玉銀行北本支店 普通No.123744(有)明光電気商会)

■クレジットの場合
お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

NEC PC-9801CV21



- 多彩な機能とカラーディスプレーを一体化
- 640Kバイトのメモリを標準実装

●PC-9801CV21 ~~¥355,000~~

ご提供価格 **276,000円**

24回	1回目 14,665	2～24回 13,700
36回	1回目 13,007	2～36回 9,700
60回	1回目 11,864	2～60回 6,400

NEC PC-9801LS2

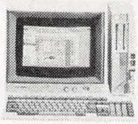
- 高速処理32ビットCPU 80386(16MHz)を搭載
- プラズマディスプレー(15階調表示可)

●PC-9801LS2 ~~¥628,000~~

ご提供価格 **488,000円**

24回	1回目 26,462	2～24回 24,200
36回	1回目 17,774	2～36回 17,300
60回	1回目 16,017	2～60回 11,400

NEC PC-9801UV11

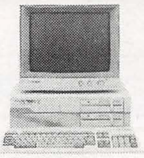


●PC-9801UV11 ¥265,000
●PC-KD854(ドットピッチ0.39mm) ¥89,800
標準価格計 ~~¥354,800~~

ご提供価格計 **269,000円**

24回	1回目 15,501	2～24回 13,300
36回	1回目 11,067	2～36回 9,500
60回	1回目 7,886	2～60回 6,300

NEC PC-9801RX2



●PC-9801RX2 ¥398,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥482,800~~

ご提供価格計 **376,000円**

24回	1回目 19,145	2～24回 18,700
36回	1回目 14,727	2～36回 13,300
60回	1回目 11,374	2～60回 8,800

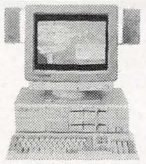
NEC PC-9801VM11

●PC-9801VM11 ¥328,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥412,800~~

ご提供価格計 **326,000円**

24回	1回目 16,905	2～24回 16,200
36回	1回目 13,867	2～36回 11,500
60回	1回目 11,619	2～60回 7,600

NEC PC-88VA2



●PC-88VA2 ¥298,000
●PC-KD863S ¥118,000
標準価格計 ~~¥416,000~~

ご提供価格計 **322,000円**

24回	1回目 16,726	2～24回 16,000
36回	1回目 12,258	2～36回 11,400
60回	1回目 11,874	2～60回 7,500

NEC PC-8801MA2

●PC-8801MA2 ¥168,000
●PC-KD863S ¥118,000
標準価格計 ~~¥286,000~~

ご提供価格計 **222,000円**

24回	1回目 12,246	2～24回 11,000
36回	1回目 10,538	2～36回 7,800
60回	1回目 6,464	2～60回 5,200

NEC PC-8801FE

●PC-8801FE ¥129,000
●PC-KD863S ¥118,000
標準価格計 ~~¥247,000~~

ご提供価格計 **192,000円**

24回	1回目 10,902	2～24回 9,500
36回	1回目 7,222	2～36回 6,800
60回	1回目 5,431	2～60回 4,500

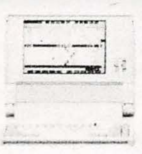
NEC PC-9801RA2

●PC-9801RA2 ¥498,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥582,800~~

ご提供価格計 **455,000円**

24回	1回目 23,834	2～24回 22,600
36回	1回目 17,626	2～36回 16,100
60回	1回目 10,751	2～60回 10,700

エプソン PC-286L



●98UV互換ラップトップ 16ビットマシン
●PC-286L-STD-N 348,000円
●3.5インチ2HD ディスケット10枚 24,000円
標準価格計 ~~¥372,000~~

ご提供価格計 **229,000円**

24回	1回目 11,409	2～24回 11,400
36回	1回目 8,979	2～36回 8,100
60回	1回目 10,442	2～60回 5,300

エプソン PC-286US

●PC-286US-STD ¥268,000
●PC-KD854(NEC) ¥89,800
標準価格計 ~~¥357,800~~

ご提供価格計 **276,000円**

24回	1回目 14,665	2～24回 13,700
36回	1回目 13,007	2～36回 9,700
60回	1回目 11,864	2～60回 6,400

エプソン PC-286VE

●PC-286VE-STD 298,000円
●PC-KD854(NEC) 89,800円
標準価格計 ~~¥387,800~~

ご提供価格 **280,000円**

24回	1回目 14,844	2～24回 13,900
36回	1回目 11,116	2～36回 9,900
60回	1回目 11,608	2～60回 6,500

NEC PC-KD863G

- PC-Engineゲーム機能を内蔵
- マルチシンク2モード(15.98kHz 24.83kHz)自動切換え
- 音声出力5W(2.5W+2.5W) 着脱式スピーカ標準装備
- ステレオ2ch再生可能

●PC-KD863G ~~¥138,000~~

㊕ **109,000円**

24回	1回目 6,033	2～24回 5,400
36回	1回目 6,215	2～36回 3,800
48回	1回目 4,951	2～42回 3,000

NEC PC-9801LV22

- 明るく見やすい白黒液晶ディスプレイ(8階調・バックライト付)を採用
- CPUには実績のあるV30(10MHz・メモリアクセスノーウェイト)搭載
- 640Kバイトのユーザーズメモリを標準装備

●PC-9801 LV22
標準価格 ~~¥378,000~~

ご提供価格 **299,000円**

24回	1回目 16,845	2～24回 14,800
36回	1回目 10,883	2～36回 10,600
60回	1回目 8,919	2～60回 7,000

NEC 文豪 mini7 HG

- 美しさに差がつく高品位48ドットプリンター付

●PWP-70HG ~~¥198,000~~

ご提供価格 **148,000円**

24回	1回目 8,930	2～24回 7,300
36回	1回目 7,026	2～36回 5,200
60回	1回目 8,243	2～60回 3,400

エプソン WORD BANK-Pen

- 手書きの漢字を読みとる、毛筆体が使えるかしこい・かわいいワープロです。
- 印字しやすい縦長スマートな小型。
- 文字サイズは7種類。書体は明朝体と毛筆体、色は金銀黒青赤の五種類です。
- 約500字まで記憶。

標準価格 24,800円

特価 19,800円

パソコン教室 生徒募集

―入学者250名の実績―

- 基礎コース
- ソフト修得コース
- 問題演習コース

入学金 10,000円
受講料 10,000円／1ヶ月
毎週1回1ヶ月4回
使用システム PC-9801

プリンター

品名	標準価格	ご提供価格
PC-PR201H3(NEC)	~~¥225,000~~	→179,800円
PC-PR201G(NEC)	~~¥158,000~~	→127,000円
PC-PR201V2(NEC)	~~¥298,000~~	→238,000円
PC-PR101TL2(NEC)	~~¥83,800~~	→ 65,800円
VP-1000PC(エプソン・PC用)	~~¥154,000~~	→107,000円
AP-550PC(エプソン)	~~¥69,800~~	→ 53,800円
NM-9950II(NEC)	~~¥245,000~~	→149,000円

フロッピーディスク・ハードディスク

品名	標準価格	ご提供価格
MINIIII(SNE・3.5インチ2HD1ドライブ)	~~¥39,800~~	→ 29,800円
SNEIIIN(SNE・3.5インチ2HD2ドライブ)	~~¥99,800~~	→ 68,000円
SNEIIN(SNE・5インチ2HD2ドライブ)	~~¥99,800~~	→ 68,000円
FDC-58(アクセル・5インチ2HD2ドライブ・自動切替)	~~¥98,000~~	→ 78,000円
FDC-57(アクセル・5インチ2HD1ドライブ・自動切替)	~~¥68,000~~	→ 56,000円
HDD-20R(エプソン・20メガハードディスク)	~~¥128,000~~	→106,000円
MC-40S(ISM・40メガハードディスク)	¥148,000	→125,000円
INTER8(SNE・2HD用インターフェイス)	~~¥24,800~~	→ 18,000円

ディスプレー

品名	標準価格	ご提供価格
PC-KD855(NEC・0.41mm)	~~¥69,500~~	→ 54,000円
PC-KD861(NEC・0.31mm回転台付)	~~¥138,000~~	→105,000円
PC-KD862(NEC・0.39mm)	~~¥99,800~~	→ 73,000円
PC-TV352(NEC・TV付)	~~¥115,000~~	→ 86,000円
PC-TV453N	~~¥138,000~~	→109,000円
PC-KD853N(NEC)	~~¥118,000~~	→ 95,800円

その他

品名	標準価格	ご提供価格
MK-9800(和知電子・98用バスマウス)	~~¥9,500~~	→ 5,000円
HIS-01(ニーズ・ハンディスキャナー/文豪mini/書院他)	~~¥19,800~~	→ 12,800円
SC-1(アクセル・ハンディスキャナー/9801/286用)	~~¥29,800~~	→ 24,800円
PC-IN502(NEC・イメージスキャナー)	~~¥99,800~~	→ 66,000円
PC-IN503II(NEC・イメージスキャナー)	~~¥165,000~~	→133,000円
サウンドオーケストラ(FM音源12音ボード)	~~¥29,800~~	→ 21,800円
VC-N36(NEC・VHSビデオ)		→ 46,000円
VC-D850(NEC・デジタルHiFi(ビデオ)		78,000円
MD1200A2(オムロン・モデム)	~~¥24,800~~	→ 22,000円

営業時間

AM10：00
～
PM8：00

その他なんでも気軽にお問合わせ下さい。

●アフターケア完全保証 ●全国無料配送 ●ビジネスソフト特価販売中

ご提供価格には消費税3%は含まれておりません。契約時別途3%お支払いいただきます。(注意)ただし広告掲載商品のクレジット価格については3%込みの値段で計算しております。

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

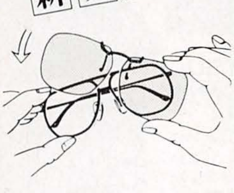
視力障害解消!

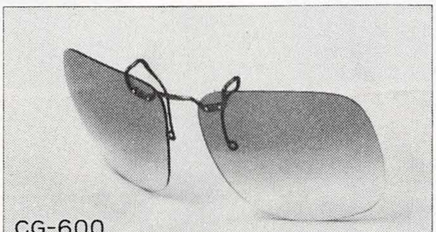
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが"シーレックス・コンピュータグラス"です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600¥6,000を特別価格¥4,800 布製ケース付(送料込)

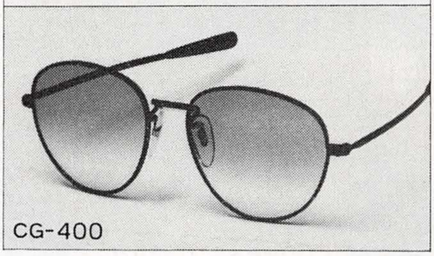
軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。

CG-1000

(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000¥13,000を特別価格¥9,800 ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400¥6,000を特別価格¥4,800 ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL

CG-400、CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
シーレックス㈱
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

連

[Golden week]

- ●PC-286VE 286X
- ●PC-9801RX2 RX4
- ●PC-9801RA2 RA5

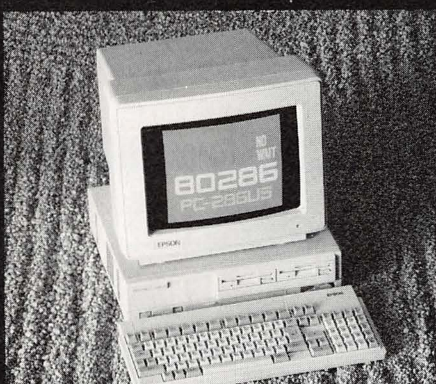
USED SHOP 池袋03(989)1171
お持ちのパソコン高く下取ります。
振込口座：住友銀行 池袋支店〔普通口座〕1065392
株式会社ワールド イン アオヤマ

全国に広がるオーダーネット
98・286専用ダイヤル
ほしいものは電話一本で
業界一番のクレジット・モチロン代引でも

札幌 011-251-6771
仙台 022-227-7131
長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771

上記ダイヤルでは中古品のお取扱いはいたしておりません。

NEC
PC 9800シリーズ
PC-9801RX2 RA2
ハードの時代からソフトのハフォーマンス
ビジネスでなく遊べるパソコンであることを知ってほしいと思います だからPC-9801シリーズ



PC-286VE
PC-286X

TEL. INFORMATION
9801 286
オーダーダイアル
03-986-9801

即納 PC-9801RA2 Aコース

PC-9801RA2〔本体〕……¥498,000
CU-14CD〔0.31オーバースキャンディスプレー〕¥ 84,800
PC-9872U〔マウス〕……¥ 10,000
MS-DOS Ver3.3〔PS98-013-HMW〕¥ 18,000

合計 ¥610,800➡¥428,000

¥ 7,200×36回	㋭なし 頭20万
¥10,600×48回	㋭なし 頭なし
¥13,600×36回	㋭なし 頭なし

即納 PC-9801RX2 Aコース

PC-9801RX2〔本体〕……¥398,000
PC-KD854N〔0.39 4050文字カラーディスプレー〕¥ 84,800
PC-PR201G〔15″漢字プリンター〕¥158,000
NT98L〔MSマウス〕……¥ 7,800

合計 ¥648,600➡¥435,000

¥ 8,500×30回	㋭2.5万 頭10万
¥ 8,000×36回	㋭3.5万 頭なし
¥10,700×48回	㋭なし 頭なし

即納 PC-9801RX2 Dコース

PC-9801RX2〔本体〕……¥398,000
PC-KD854N〔0.39 4050文字カラディスプレ〕¥ 84,800
NT98L〔マウス〕……¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3〔PS98-013-HMW〕¥ 18,000

合計 ¥398,000➡¥352,000

¥ 8,800×48回	㋭なし 頭なし
¥11,300×36回	㋭なし 頭なし
¥ 6,500×36回	㋭ 2.9万 頭なし

即納 PC-9801RX2 Cコース

PC-9801RX2〔本体〕……¥398,000
CU-14CD〔0.31オーバースキャンディスプレー〕¥ 84,800
PC-9801-26K〔サウンドボード〕¥ 25,000
NT98L〔マウス〕……¥ 6,800

合計 ¥515,600➡¥356,780

¥ 8,800×48回	㋭なし 頭なし
¥ 6,600×36回	㋭なし 頭15万
¥13,100×24回	㋭ 2 万 頭なし

EPSON PC-286VE Aコース

PC-286VE-STD〔本体〕……¥298,000
PC-286CD II〔ノングレア対応0.31ディスプレ〕¥ 94,800
PC-286PO I〔日本語MS-DOS〕…¥ 18,000
TN-マウス〔マウス〕……¥ 7,800

合計 ¥418,600➡現金特価

¥ 8,500×36回	㋭なし 頭なし
¥ 8,600×24回	㋭2.2万 頭なし
¥12,200×24回	㋭なし 頭なし

EPSON PC-286VE B′コース

PC-286VE-STD〔本体〕……¥298,000
CU-14ED〔0.39ディスプレー〕…¥ 78,800
新一太郎〔日本語ワープロVer4〕……¥ 58,000
TN-マウス〔マウス〕……¥ 7,800

合計 ¥405,600➡¥283,900

¥ 9,000×36回	㋭なし 頭なし
¥11,500×24回	㋭ 1 万 頭なし
¥13,100×24回	㋭なし 頭なし

EPSON PC-286VE C′コース

PC-286VE-H20〔本体〕…¥423,000
CU-14CD〔0.31ディスプレー〕¥ 84,800
日本語MS-DOSver 3.3 ¥ 18,000
TN-マウス〔マウス〕……¥ 7,800

合計 ¥533,600➡¥369,800

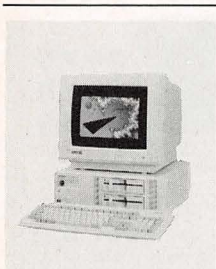
¥ 4,000×36回	㋭ 2 万 頭10万
¥ 5,800×48回	㋭ 2 万 頭なし
¥11,800×36回	㋭なし 頭なし

EPSON PC-286VS Aコース

PC-286VS-STD〔本体〕…¥388,000
PC-286CD II〔ノングレア0.31ディスプレー〕¥ 94,800
PC-286PO1〔日本語MS-DOS〕¥ 18,000
NT-98L〔マウス〕……¥ 7,800

合計 ¥508,600➡現金特価

¥ 8,400×36回	㋭なし 頭10万
¥ 8,500×36回	㋭1.8万 頭なし
¥14,700×24回	㋭1.2万 頭なし



EPSON PC-286VS Bコース

PC-286VS-STD〔本体〕…¥388,000
CU-14CD〔0.31ディスプレー〕¥ 84,800
日本語MS-DOSver 3.3 ¥ 18,000
NT-98L〔マウス〕……¥ 7,800
ブランクディスケット……¥ 6,800

合計 ¥505,400➡¥358,000

¥ 7,600×36回	㋭2.3万 頭なし
¥12,800×24回	㋭2.2万 頭なし
¥16,500×24回	㋭なし 頭なし

EPSON PC-286VS Cコース

PC-286VS-STD〔本体〕…¥388,000
CU-14CD〔0.31ディスプレー〕¥ 84,800
一太郎〔ジャストシステム〕……¥ 58,000
1-2-3リリース2.1J〔ロータス〕…¥ 98,000
VP-135EXPC……¥102,000

合計 ¥730,800➡¥513,800

¥ 7,800×36回	㋭なし 頭30万
¥14,700×36回	㋭1.5万 頭なし
¥16,100×24回	㋭1.2万 頭15万

EPSON PC-386 Aコース

PC-386-STD〔本体〕……¥598,000
PC-286CD II〔ノングレア0.31ディスプレー〕¥ 94,800
PC-286PO1〔日本語MS-DOS〕¥ 18,000
NT-98L〔マウス〕……¥ 7,800

合計 ¥718,600➡現金特価

¥ 6,800×36回	㋭なし 頭30万
¥12,500×36回	㋭2.5万 頭なし
¥14,000×24回	㋭ 3 万 頭10万

周辺機器INFORMATION

8801・9801周辺機器		
商品名	定価	現金特価
PC-8801-23-24	¥39,800	¥32,800
PC-9801-26K	¥25,000	¥19,900
FM-1(26K同等品)	¥18,000	¥14,480
PC-9872U	¥10,000	¥ 8,500
NT-98マウス	¥ 6,800	¥ 3,600
ワープロソフト		
P1EXE	¥48,000	¥ 38,000
一太郎	¥58,000	¥ 40,000
データベース		
VP-プランナー	¥36,000	¥ 28,800
マルチプラン3.1	¥68,000	現金特価
THE CARD3	¥48,000	現金特価
Lotus 1-2-3	¥98,000	現金特価
ミュージック		
COME ON MUSIC	¥38,000	現金特価
ミュージくん	¥98,000	現金特価
通信／他		
まいと～く	¥28,000	現金特価
PARTY	¥24,000	現金特価
日本語MS-DOS3.3	¥18,000	現金特価

送料 ¥1,000

PC-9801LV22 限定コース

明るく見やすいバックライト付
CPU V3.0ラップトップパソコン

合計 ¥378,000➡¥273,000

EPSON VP-1000

合計 ¥152,000➡現金特価

EPSON VP-2000

合計 ¥158,000➡現金特価

PC-9801LS2/5 限定コース

ラップトップ最上位機
PC-9801 LS2

合計 ¥628,000➡¥430,000

PC-9801 LS5

合計 ¥866,000➡¥608,000

PC-9801UVII 限定コース

ビジネスバイブル

合計 ¥265,000➡¥179,800

EPSON PC-386 Bコース

PC-386-STD〔本体〕……¥598,000
CU-14CD〔0.31ディスプレー〕¥ 84,800
日本語 MS-DOSver 3.3 ¥ 18,000
NT-98L〔マウス〕……¥ 7,800

合計 ¥708,600➡¥538,200

¥ 7,500×36回	㋭ 1 万 頭25万
¥12,400×36回	㋭2.8万 頭なし
¥13,800×24回	㋭2.5万 頭25万

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

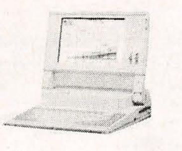
北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

今月の限定お買得品

EPSON PC-286L



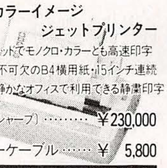
PC-286L STD N ……… ¥348,000

定価合計¥348,000➡¥198,000

NEC用 IO-730

NEC用カラーイメージ ジェットプリンター

48ノズルヘッドでモノクロ・カラーとも高速印字 ビジネスに不可欠のB4横用紙・15インチ連続紙対応 静かなオフィスで利用できる静粛印字



IO-730(シャープ) ……… ¥230,000

プリンターケーブル …… ¥ 5,800

定価合計¥235,800➡現金特価

PC-286VE

Dコース

40Mハードディスク付 PC-9801コンパチブル機

PC-286VE-H40 ……… ¥513,000

CU-14CD(0.31ディスプレー) …… ¥ 84,800

NT-98L(マウス) ……… ¥ 6,800

定価合計¥604,600➡¥359,600

EPSON PC-286LE

PC-286LE(STD) ………… ¥368,000

テンキーパッド ………… ¥ 17,000

定価合計¥385,000➡現金特価

¥ 9,100×36回	ボなし	頭なし
¥13,200×24回	ボなし	頭なし

EPSON VP-135K PC

PC用24ドット15インチプリンター

定価合計¥173,000➡¥69,800

PC-8801FE 新製品

4000文字アナログディスプレイセット

PC-8801FE(本体) ……… ¥129,000

CU-14BD(4000文字アナログ) …… ¥ 64,800

定価合計¥193,800➡¥118,000

EPSON PC-286LS

PC-286LS(STD) ………… ¥478,000

テンキーパッド ………… ¥ 17,000

定価合計¥495,000➡現金特価

¥11,800×36回	ボなし	頭なし
¥17,000×24回	ボなし	頭なし

EPSON HG-2550PC

NEC用インクジェットプリンター

定価合計¥258,000➡¥134,000

上記商品は、クレジット・代金引換システム共に取り扱っております。　送料 ¥2,000　くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。
上記商品は池袋店、札幌店にて実演中です。

PC-9801 PC286お問い合せ御注文

03-986-9801

コースでのお申込み、コース外での御注文
オプションからソフトまでお受けいたしております。

パソコンの御注文お問い合せ下取り

03-987-7771

お問い合せから下取品の査定まで
何でも御相談下さい。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～21:30 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話ください。(10:30-19:00)

あなたのパソコン 高く下取りマス

グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしております ので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっとご満足いただけるはずです。
中古パソコンショップOPEN ……………… ☎03-989-1171

ショウルームインフォメーション

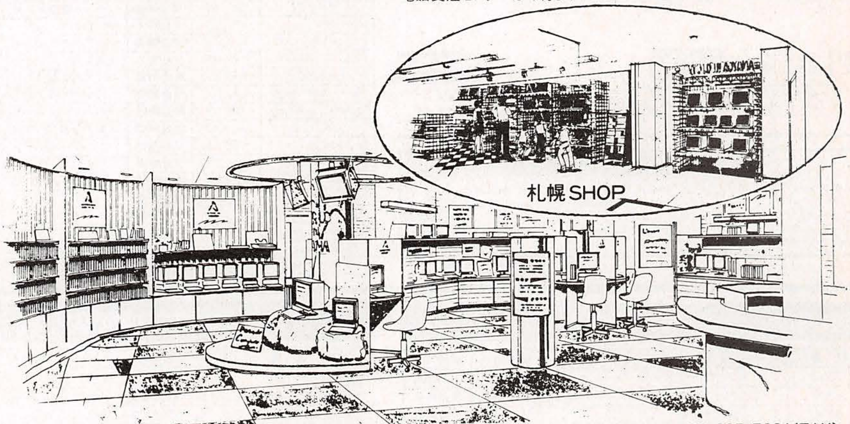
4月のショップお休み… 6日(木)・13日(木)・19日(水)・20日(木)・27日(木)
5月のショップお休み… 1日(月)・12日(火)・11日(木)・18日(木)・25日(日)

札幌店お電話御注文 011-251-6771

ショールーム営業時間　電話受注センターは4月よりショップと同時定休日となります。

池袋Shop	11:00～18:30	豊島区東池袋1-28-6東急ハンズ池袋店隣	03-987-7771
USED Shop	11:00～18:30	豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F	03-989-1171
札幌Shop	11:00～19:30	札幌市中央区南2条西3丁目リンクビル3F	011-251-1777

電話受注センターは4月よりショップと同時定休日となります。



FAXでの御注文お問い合せも承っております。　03-985-5221(FAX)　011-232-8040(FAX)

SHOP EVENT

東京：池袋店

北海道：札幌店

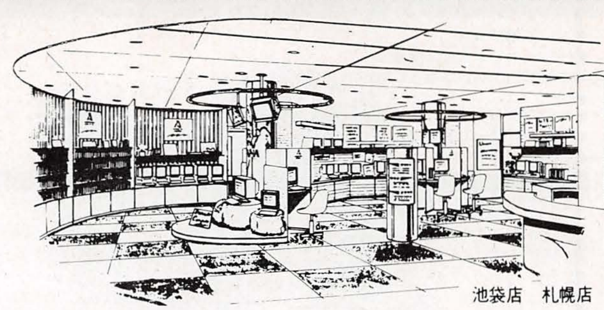
USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F　札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

[Golden week] 思いたったら電話いつでもSHOP

■特選中古パソコン

- ●NEC
- ●SHARP
- ●FUJITSU
- ●EPSON
- ●Panasonic
- ●SONY
- ●OMRON



池袋店　札幌店

今月の限定お買得品

NEC 新品限定品 **PC-201 G**
定価合計¥158,000➡ ¥98,000

SHARP X68000
CZ-600C……¥369,000
CZ-600D……¥129,800
定価合計¥498,800➡ ~~¥270,000~~

EPSON PC-286VE H40
定価合計¥513,000 ➡ ¥318,000

FM77AV40EX
FM-77AV40EX……¥168,000
FM-TV154……¥138,000
セット合計 ¥306,000➡ ¥168,000

FM77AV20EX
FM-77AV20EX……¥129,800
FM-TV152……¥ 88,000
セット合計 ¥217,800➡ ¥114,000

X1 G Model 30 ソフトプレゼント
CZ-822CB(本体)……¥118,000
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)……¥ 79,800
バックアップキッド(ディスク)……¥ 3,400
定価合計¥201,200➡ ¥79,000

SHARP 限定品 **X-1G30**
CZ-822C……¥118,000
定価合計¥118,000➡¥29,800

SHARP 限定品 **X-1TWIN**
CZ-830C……¥98,000
定価合計¥98,000➡ ~~¥64,000~~

EPSON 限定品 **PC-286L STD[N]**
¥348,000➡¥198,000

SHARP 新品 **CZ-8PK6**
(15インチ漢字プリンター)
フロッピーホルダープレゼント
~~¥159,000~~➡ ¥59,800

SHARP 新品限定品 **CE-140 P**
76%引
PC-1360/1360K/1425/1475用プリンター
7色カラードットプリンター
定価合計¥43,000➡ ¥9,980
PC-1360(ポケコン)+CE-140P(プリンター)
定価合計¥72,800➡¥27,800

FM TOWNS Aコース
FM TOWNS-1……¥338,000
FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
FMT-DP531……¥ 89,800
定価合計¥447,800➡ 現金大特価

SHARP チューナ付ディスプレー
CU-14G
定価¥69,800➡¥29,800

WX 新製品
定価合計¥69,800➡ ~~¥62,800~~

NEC 新品限定品 **PC-PR101TL2**
定価合計¥79,800➡¥54,800

SHARP 限定品 **PC-1360**
PC-1360(ポケコン本体)……¥29,800
プログラム編集機能
定価合計¥29,800➡ ¥19,800

NEC

品名	定価	価格
CU-14BD(4000文字アナログ)〔新品同様〕	¥ 64,800	¥ 44,800
CMT147L(4000文字アナログ、0.39)〔新品〕	¥ 89,800	¥ 47,800
CU-14GE	¥ 49,800	¥ 22,000
DM405〔2000文字アナログ21Pケーブル付〕〔新品〕	¥ 69,300	¥ 36,800
60M43〔15色ディスプレー〕	¥ 65,800	¥ 18,000
PC-TV151	¥ 94,800	¥ 42,000
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕	¥ 89,800	¥ 27,800
PC-KD551K	¥ 99,800	¥ 45,000
PC-KD852	¥ 99,800	¥ 48,000
PC-KD854	¥ 89,800	¥ 50,000
PC-KD854〔4000文字アナログ〕〔新品〕	¥ 84,800	¥ 54,800
PC-KD854N〔4000文字アナログ〕	¥ 84,800	¥ 55,800
PC-KD855〔4050, 0.42アナログディスプレー〕	¥ 64,800	¥ 42,000
PC-KD862〔アナログRGB〕	¥ 99,800	¥ 50,000
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスプレー〕	¥138,000	¥ 65,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕	¥ 84,800	¥ 46,800
CU-14BD〔4000文字アナログ〕	¥ 64,800	¥ 39,800
N5913L〔4050, 0.31ディスプレー〕	¥138,000	¥ 78,000
RC-TV453N〔ビデオボード対応〕	¥138,000	¥ 79,800
PC-TV353〔2000/4050, 0.39ディスプレーテレビ〕	¥110,000	¥ 68,000
PC-TV353〔新品同様〕	¥110,000	¥ 74,800
CZ830D〔2000/4000, 0.42ディスプレーテレビケーブル付〕	¥ 99,800	¥ 64,800
8801シリーズ本体		
PC-8801VA2〔新品同様〕	¥298,000	¥205,000
PC-8801/IISR30〔5"ドライブ2機増設〕	¥258,000	¥ 66,000
PC-8801/IIFR30〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥178,000	¥ 64,000
PC-8801FH30	¥168,000	¥ 75,000
PC-8801FA	¥168,000	¥105,000
PC-8801FE〔本体〕	¥129,000	¥ 88,000
PC-8801IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	¥238,000	¥ 78,000
PC-8801MH	¥208,000	¥ 88,000
PC-8801MA	¥198,000	¥120,000
PC-8801MA2〔本体〕	¥168,000	¥115,000
PC-88VA	¥298,000	¥138,000
PC-8801VA3〔新品同様〕	¥398,000	¥268,000
9801シリーズ本体		
512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕	¥ 25,000	¥ 22,000
2ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	¥ 59,000	¥ 47,000
3ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	¥ 85,000	¥ 69,800
4ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	¥110,000	¥ 87,800
FM-1〔アクセル、PC-9801-26Kコンパチ〕〔新品〕	¥ 22,000	¥ 14,480
PC-9801UV2	¥318,000	¥145,000
PC-9801UV21	¥318,000	¥165,000
PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥180,000
PC-9801Vm21	¥390,000	¥198,000
PC-9801VMII〔本体〕	¥320,000	¥220,000
PC-9801VX2	¥433,000	¥228,000
PC-9801VX21〔本体〕	¥433,000	¥248,000
PC-9801VX41〔本体〕	¥630,000	¥278,000
PC-9801RX2〔本体〕	¥398,000	¥268,000
PC-9801RA2〔本体〕	¥498,000	¥328,000
PC-286V-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕	¥298,000	¥172,000
PC-286VE-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕	¥298,000	¥180,000
PC-286U-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕	¥248,000	¥149,000
PC-286U-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕〔新品〕	¥248,000	¥159,000
ラップトップ		
PC-9801LV21〔ラップトップ〕	¥345,000	¥198,000
PC-286L STD(N)〔ラップトップ〕	¥348,000	¥198,000
プリンター		
●熱転写漢字プリンター		
PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕	¥ 59,800	¥ 39,800
PC-PR406M〔新品〕	¥ 59,800	¥ 46,000
PC-PR101TL2	¥ 79,800	¥ 52,000
AP-550〔24ドット熱転写プリンター〕	¥ 69,800	¥ 45,800
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕	¥ 99,800	¥ 48,000
AP-500〔24カラー熱転写〕	¥ 64,800	¥ 45,000
●24ドット10インチ漢字プリンター		
VP-500〔24ドットプリンター〕	¥ 87,000	¥ 54,000
PC-PR101G〔24ドットプリンター〕〔新品〕	¥138,000	¥ 93,800
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕	¥138,000	¥ 68,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕	¥124,000	¥ 72,000
●24ドット15インチ漢字プリンター		
PC-PR201H2〔カラープリンター〕	¥245,000	¥145,000
PC-PR201G〔24ドットプリンター〕〔新品〕	¥158,000	¥ 98,000
NM9950II〔15カラープリンター〕〔新品限定5台〕	¥245,000	¥118,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕	¥177,000	¥ 68,000
VP135EX〔15インチ24ドットプリンター〕	¥100,000	¥ 69,800
スキャナ・モデム		
HWS-1G〔ハル研ワイドスキャナ〕〔新品〕	¥ 34,800	¥ 25,000
HS-7R〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕	¥ 39,800	¥ 28,800
HS-10R〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕	¥ 49,800	¥ 34,980
SC-1〔アクセルハンディスキャナ〕〔新品〕	¥ 29,800	¥ 23,800
GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕〔新品〕	¥ 79,800	現金特価
JX-100〔シャープカラースキャナ〕〔新品〕	¥ 89,800	¥ 68,000
MD-1200AII〔1200ボーモデム〕	¥ 24,800	¥ 19,800
MD-1200E〔1200ボーモデム〕〔新品〕	¥ 24,800	¥ 18,900
MD-2400B〔新品〕	¥ 49,800	¥ 35,500
SR-240AT〔2400ボーモデム〕〔新品〕	¥ 59,800	¥ 42,800
SR-120MC〔1200ボーカード型〕〔新品〕	¥ 27,800	¥ 21,500
ハードディスク		
LHD-32NR〔ロジテック20MBHDD〕〔新品〕	¥118,000	¥ 79,000
Little B〔緑20MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥125,000	¥ 79,800
LHD-32HR〔ロジテック20MHDD I/F・ケーフル付〕〔新品〕	¥158,000	¥113,000
CRC-HD2A〔リサーチI/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥ 89,800	¥ 59,800

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

正社員・アルバイト募集中「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課 03-986-6101

北海道文化放送「ニュース最終版」フジテレビ系 CM放送中

INFORMATION

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは？と思ったら…どんどんお電話下さい！

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？ これは？ といったご質問にも親切にお答え致します

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます 商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい 日・祭日の配送もOK 日付、時間の指定もお受けします（離島の方は代引できませんのでご了承下さい）

❷もちろんクレジットで！クレジットカードもOK！

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます 頭金なし月々3,000円より あとは係員にご相談下さい お客様にぴったりのコースをお選び致します 右のクレジットカードをお持ちの方 お支払いは1回払いです お申し込みの際 1 カード名 2 会員No 3 有効期限をご連絡下さい

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい

日本信販　オリエントファイナンス　JCB　セントラルファイナンス　VISA　ユニオン

3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取 わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ 差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です 買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです

パソコンの注文

03-987-7771

御注文… …どんどんお電話下さい!!
ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？これは？といったご質問にも親切にお答致します。

パソコンの下取り・買取り

03－989－1171

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店か札幌店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

中古商品在庫センター問い合わせ

03－986－9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間
●月曜日～金曜日 10:00～21:30
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

40Mハードディスク

商品	定価	価格
HDD40R〔EPSON I/F・ケーブル付〕	¥218,000	¥128,000
ITH-540HS〔アイテック40MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥188,000	¥110,000
LDS-5UV2〔ランド5″シングルドライブ〕〔新品〕	¥78,000	¥59,800
LDS-3VM2〔ランド3.5″シングルドライブ〕〔新品〕	¥74,000	¥59,800
LDS-5EL〔ランドPC-286L用ドライブ〕〔新品〕	¥78,000	¥59,800
FDC-352Y〔アクセル3.5″デュアルドライブ〕〔新品〕	¥74,800	¥44,800

SHARP

商品	定価	価格
CZ-81P〔X-1C用プロッタープリンター〕〔新古品〕	¥49,800	¥3,800
MZ-1500	¥89,800	¥18,000
CU-14AD〔4050, 0.31アナログディスプレー〕	¥84,800	¥46,800
CU-14BD〔4050, 0.42アナログディスプレー〕	¥64,800	¥39,800
CZ-830D〔2000, 4000, アナログディスプレー〕	¥98,000	¥58,000

X68000

商品	定価	価格
CZ-600C〔X68000本体〕	¥369,000	¥198,000
CZ-601C〔X68000本体〕〔新品〕	¥319,800	現金特価
CZ601C〔X68000本体〕	¥319,000	¥218,000
CZ-611C〔X68000本体20MEハードディスク付〕	¥399,800	¥272,000
CZ-600D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥129,800	¥70,000
CZ-601D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥119,800	¥76,000
CZ-611D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥145,000	¥100,000
X68000セット〔CZ-600C＋CZ-600D〕	¥498,800	¥268,000
X68000セット〔CZ-601C＋CZ-601D〕	¥488,800	¥289,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	¥9,200
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥89,800	¥10,000
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800	¥27,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥79,800	¥29,800
CZ-820C〔X-1G Model 10本体〕	¥69,800	¥9,800
CZ-822C〔X-1G Model 30本体〕	¥118,000	¥29,800
CZ-888C〔本体〕	¥169,800	¥118,000
CZ-870C〔X-1 TurboIII〕〔本体〕	¥168,000	¥68,000
CZ-870D〔X-1 TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥64,000
CZ-880D〔X-1 Turbo Z〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥68,000
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥78,000
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥38,000	¥15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥24,800	¥13,800
CZ-502F〔5″デュアルディスク〕	¥99,800	¥54,800
CZ-503F〔5″シングルディスク〕	¥49,800	¥25,000
CZ-503F〔5″シングルディスク〕〔新品限定品〕	¥499,800	¥29,800
CZ-52F・CZ-53F・〔増設ドライブ〕	¥29,800	¥20,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥23,800	¥16,800
CZ-80PK	¥123,800	¥19,000
CZ-8PC1〔24″熱転写プリンター〕	¥69,800	¥37,800
CZ-8PC2〔24″熱転写プリンター〕	¥69,800	¥39,800
MZ-1P17〔24″熱転写漢字プリンター〕	¥79,800	¥37,000

ポケコン

商品	定価	価格
PC-1246DB〔新品同様〕	¥7,900	¥6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥11,000	¥8,600
PC-1360〔新品〕	¥29,800	¥19,800
PC-1360＋CE-140P〔ポケコンセット〕〔新品〕	¥72,000	¥27,800
PC-1445〔ポケコン〕〔新品〕	¥24,800	¥8,000
PC-E 200〔新品〕	¥22,000	¥17,800
PC-E 500〔新品〕	¥28,800	¥24,800

FUJITSU

商品	定価	価格
FM-NEW7	¥99,800	¥10,000
FM-77AV20EX	¥128,000	¥52,000
FM-77AV2	¥158,000	¥48,000
DM-405〔2000文字アナログ21Pケーブル付〕〔新品〕	¥69,300	¥36,800
FM-77AV40EX	¥228,000	¥75,000
VP-500FM〔10″ドットプリンター〕〔限定品〕	¥95,000	¥62,000
FM-PR353A〔15″ドットプリンター〕〔限定品〕	¥144,800	¥89,800

EPSON・ROLAND

商品	定価	価格
PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	¥172,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000	¥248,000
PC-286VE-STD〔本体〕	¥298,000	¥180,000
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000	¥149,000
PC-286U-H20〔本体〕	¥393,000	¥239,000
PC-286VS-STD〔本体〕	¥388,000	¥258,000
PC-286X -STD〔本体〕	¥438,000	¥294,000
PC-286CD II〔0.31ドットピッチエプソンディスプレー〕	¥94,800	¥54,800
VP-1000〔15インチ24ドットプリンター〕	¥154,000	¥85,000
ミュージくん〔ローランドミュージックシステム〕	¥99,800	¥75,000

MSX

商品	定価	価格
TH14G1〔2000文字21Pディスプレーテレビ〕	¥66,000	¥49,800
FS-FD-1〔MSX用35ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800	¥34,800
FS-A1MK II〔ナショナルMSX$_{2+}$128K〕〔新品〕	¥29,800	¥19,800
FS-A1〔ナショナルMSX$_2$128K〕	¥29,800	¥17,800
FS-A1F〔ナショナルMSX$_2$3.5FDD内蔵〕〔新品〕	¥59,800	¥34,800
PHC-23〔MSX$_2$128K, 2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥32,800	¥24,800
HB-F1〔SONY MSX$_2$128K〕	¥32,800	¥17,800
HB-F1 II〔SONY, MSX$_2$128K〕〔新品〕	¥29,800	¥23,800
HB-F1 DMK II〔SONY, MSX$_2$128K〕	¥49,800	¥39,800
アスキージョイスティックターボII〔新品〕	¥6,800	¥5,480

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…！そんな時でも大丈夫！ワールド イン アオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。
パソコン保険導入の為、お客様には¥1,300の負担をお願いいたしております。

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F　札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5"2FD・3.5"2FDシリーズ			
太平洋の嵐DX	2FD	14,800	13,690
クレアスター	2FD	9,800	9,060
維新の嵐	2FD	9,800	9,060
西国の覇者	2FD	7,200	6,660
ジンギスカン	2FD	9,800	9,060
信長の戦国群雄伝	2FD	9,800	9,060
信長の戦国群雄伝CD付	2FD	12,300	11,370
ライトニングバッカス	2FD	8,200	7,580
囲碁2	2FD	14,800	13,690
続々坂田血風録(囲碁)	2FD	8,800	8,140
麻雀武蔵	2FD	9,800	9,060
水滸伝	2FD	9,800	9,060
水滸伝CD付	2FD	12,300	11,370
自己中心派2	2FD	7,800	7,210
トリトーン2	2FD	9,800	9,060
女子大生交際図鑑	2FD	7,800	7,210
エグザイルII	2FD	8,800	8,140
白夜物語	2FD	9,800	9,060
気まぐれオレンジロード	2FD	7,800	7,210
原宿アフターダーク	2FD	8,800	8,140
めぞん一刻完結編	2FD	7,800	7,210
デリンジャー	2FD	8,800	8,140
ラストハルマゲドン	2FD	7,800	7,210
オールド・ヴィレッジストーリー	2FD	8,200	7,580
やじうまペナントレース	2FD	7,800	7,210
信玄	2FD	7,800	7,210
キング・オブ・マジック	2FD	8,800	8,140
実戦ビリヤード	2FD	7,800	7,210
ウィザードリィIV	2FD	12,800	11,840
ティル・ナ・ノーグII	2FD	9,800	9,060
テトリス	2FD	6,800	6,290
シェヴァルトシルト	2FD	12,800	11,840
デス・ブリンガー	2FD	9,800	9,060
四柱推命(占い)	2FD	9,800	9,060
○星占術(占い)	2FD	18,000	16,650
時空の花嫁	2FD	7,800	7,210
★ボッキー	2FD	7,800	7,210
★美少女フォトグラフ	2FD	6,800	6,290
★美しき獲物VI	2FD	4,000	3,700
★ドキドキ・シャッターチャンス	2FD	4,800	4,440
★天使たちの美奈子	2FD	7,800	7,210
★天使たちの番外2	2FD	7,800	7,210
5"2HD・3.5"2HDシリーズ			
アランティア	2HD	8,800	8,140
スター・コマンド	2HD	9,800	9,060
プロダクションマネージャー	2HD	9,800	9,060
ミッドガルツ	2HD	9,800	9,060
F15・ストライクイーグル	2HD	7,800	7,210
大海令大日本帝国海軍	2HD	12,800	11,840
ロードス島戦記	2HD	9,800	9,060
リングマスターII	2HD	7,800	7,210
将棋大将V2	2HD	10,800	9,990
スーパー大戦略98	2HD	8,800	8,140
ファースト・クィーン	2HD	8,800	8,140
アルビオン	2HD	8,800	8,140
フォートレス	2HD	7,800	7,210
サイオブレード	2HD	8,800	8,140
ハイドライド3(3月発売)	2HD	7,800	7,210
ねじ式	2HD	9,800	9,060
ザ・キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	11,840
今夜パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	7,210
リーチ・フォー・ザ・スターズ	2HD	9,800	9,060
大戦略IIスペシャル	2HD	8,800	8,140
銀河英雄伝	2HD	8,800	8,140
D.C.コネクション	2HD	9,800	9,060
電脳将棋	2HD	9,800	9,060
テスト・ドライブ	2HD	6,800	6,290
★早乙女学園入学案内	2HD	6,800	6,290
★媚少女NORIKO	2HD	7,800	7,210
★魔導士KUMIKO	2HD	7,800	7,210
★あっぷるくらぶI	2HD	3,800	3,510
★超番外制服図鑑	2HD	7,800	7,210
ライヒ・スリッター	2HD	8,000	7,400
★リップスティックアドベンチャー	2HD	6,800	6,290
★プライベート・スクール	2HD	6,800	6,290
★ペンション花の清里	2HD	7,800	7,210
5"2HDシリーズ			
スタークルーザー	5HD	7,800	7,210
森田将棋II	5HD	10,000	9,250
第三帝国	5HD	7,800	7,210
寿限無(姓名判断)	5HD	9,800	9,060
★ごらくいん	5HD	6,800	6,290
魔浄理子	5HD	9,800	9,060
★Be!ガール	5HD	5,800	5,360
コスモクラブ	5HD	8,800	8,140
★やりたい放題	5HD	5,800	5,360
★ときめきスポーツギャル	5HD	7,800	7,210
★ときめきスポーツギャル	5HD	各5,800	各5,360
デリンジャー	5HD	8,800	8,140
実戦ビリヤード	5HD	7,800	7,210
5"2・3.5"2DDシリーズ			
ソーサリアン	2DD	9,800	9,060
Jet	2DD	9,800	9,060
戦国ソーサリアン	2DD	3,800	3,510
ピラミッドソーサリアン	2DD	3,800	3,510
★なぎさの館	2DD	7,800	7,210

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の全国版マークII	5FD	9,800	9,060
三国志	5FD	14,800	13,690
ジンギスカン	5FD	9,800	9,060
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,300	11,100
谷川浩司将棋指南2	5FD	7,800	7,210
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,210
一石にかける青春(碁)	5FD	7,800	7,210
ザ・競馬2(予想)	5FD	10,000	9,250
女性社員を活かす法	5FD	8,000	7,400
初めてのテーブルマナー	5FD	8,000	7,400
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	6,290
テトリス(パズル)	5FD	6,800	6,290
タビンチ(グラフィック)	5FD	6,800	6,290
女子大生交際図鑑	5FD	7,800	7,210
ザ・マン・アイ・ラブVA対	5FD	7,800	7,210
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,290
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,660
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,210
シャドウ・ハンター	5FD	6,800	6,290
殺意の口吻	5FD	5,800	5,360
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7,800	7,210
キグナスナイトSP	5FD	6,000	5,550
扉を開けて	5FD	7,800	7,210
ビーチヘッドVA対	5FD	6,800	6,290
リバイバー	5FD	6,800	6,290
サイキックウォーマーII	5FD	8,800	8,140
ガルフォース創世序曲	5FD	7,800	7,210
★雑学オリンピック	5FD	6,800	6,290
★スカポン探検隊	5FD	6,800	6,290
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,290
★幻夢の城	5FD	6,800	6,290
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,290
★カインドゥギャルズ	5FD	6,800	6,290
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,290
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,290
★学園物語	5FD	6,800	6,290
ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,210
ヘルパー占い	5FD	8,000	7,400

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
VA対応シリーズ			
信長の野望全国版SR	5FD	9,800	9,060
信長の戦国群雄伝SR	5FD	9,800	9,060
信長の戦国群雄伝サウンド付SR	5FD	12,300	11,370
三国志SR	5FD	14,800	13,690
項羽と劉邦SR	5FD	7,200	6,660
バビロン黄金伝説	5FD	4,900	4,530
銀河英雄伝	5FD	8,800	8,140
天地を喰らうSR	5FD	6,800	6,290
スーパー大戦略SR	5FD	8,000	7,400
スーパー大戦略マップコレクSR	5FD	4,800	4,440
スタートレーダーSR	5FD	8,700	8,040
スカイフォックスSR	5FD	7,800	7,210
ハイデッカーSR	5FD	7,800	7,210
アクロジェットSR	5FD	6,800	6,290
F15ストライクイーグルSR	5FD	7,800	7,210
聖女帝国アマンザスSR	5FD	7,800	7,210
地球防衛軍SR	5FD	7,800	7,210
シュヴァルツシルトSR	5FD	12,800	11,100
第三帝国SR	5FD	6,800	6,290
クリムゾンII SR	5FD	7,800	7,210
プロヴィデンスSR	5FD	7,800	7,210
マスターオブモンスターマップSR	5FD	4,800	4,440
ライトニングバッカスSR	5FD	7,800	7,210
極道陣取りSR	5FD	6,800	6,290
ヴァルナ	5FD	7,800	7,210
コムサイトSR	5FD	6,800	6,290
やじうまペナントレースSR	5FD	7,800	7,210
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	8,140
プロ野球養成ギプスSR	5FD	3,900	3,600
アルバトロス(ゴルフ)SR	5FD	8,800	8,140
雀豪ISR	5FD	8,800	8,140
華三弦(麻雀)SR	5FD	7,800	7,210
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,290
テストドライブSR	5FD	6,800	6,290
パワフルまあじゃん2SR	5FD	7,800	7,210
麻雀悟空SR	5FD	6,800	6,290
ミュージアム3曲データ集SR	5FD	5,800	5,360
歌声人	5FD	9,800	9,060
ミュウジアムサウンドボード	5FD	12,800	11,840
坂田血風録(囲碁)SR	5FD	8,800	8,140
続坂田血風録SR	5FD	8,800	8,140
続々坂田血風録SR	5FD	8,800	8,140
ザバッシュSR	5FD	7,800	7,210
アンジェラスSR	5FD	7,800	7,210
白夜物語SR	5FD	7,800	7,210
琥珀色の遺言SR	5FD	9,800	9,060
原宿アフターダークSR	5FD	8,800	8,140
エグザイルSR	5FD	8,800	8,140
エグザイル2SR	5FD	8,800	8,140
ヴェイグスSR	5FD	7,800	7,210
スナッチャーSR	5FD	8,800	8,140
めぞん一刻完結編SR	5FD	7,800	7,210
ミッドガルツサイドASR	5FD	7,800	7,210
ミッドガルツサイドBSR	5FD	7,800	7,210
ホワッツマイケルSR	5FD	7,800	7,210
ウィザードリィIV SR	5FD	12,800	11,840
ディガンの魔石SR	5FD	10,000	9,250
時空の花嫁SR	5FD	8,800	8,140
水滸伝SR	5FD	9,800	9,060
水滸伝SRサウンド付	5FD	12,300	11,370
どろろSR	5FD	7,800	7,210
シャティSR	5FD	8,800	8,140
サイオブレードSR	5FD	8,800	8,140
アドヴァンストファンタジアンSR	5FD	7,800	7,210
新九玉伝SR	5FD	8,800	8,140
ディアブロSR	5FD	6,800	6,290
オールド・ヴィレッジストーリーSR	5FD	8,200	7,580
バーニング・ポイントSR	5FD	8,600	7,950
ドラゴンSR	5FD	6,800	6,290
自己中心派3SR	5FD	6,800	6,290
バブルガム・クライシスSR	5FD	7,800	7,210
アメリカンサクセスSR	5FD	6,800	6,290
殺人は手紙にのって	5FD	7,800	7,210
マスターオブモンスターSR	5FD	8,000	7,400
ラストハルマゲドンSR	5FD	7,800	7,210
ゼリアードSR	5FD	7,500	6,930
ハイドライド3SR	5FD	7,800	7,210
イース2SR	5FD	7,800	7,210
気まぐれオレンジロードSR	5FD	7,800	7,210
アッシュSR	5FD	7,800	7,210
スタークルーザーSR	5FD	7,800	7,210
ディレクター物語SR	5FD	7,800	7,210
デリンジャーSR	5FD	8,800	8,140
ネクロポリスSR	5FD	7,800	7,210
アフター(グラフィックツール)SR	5FD	12,800	11,840
英和辞典88	5FD	14,800	13,690
★ラストターゲットSR	5FD	7,800	7,210
★ドキドキシャッターチャンスSR	5FD	4,800	4,440
★シャッターチャンステーマ集	5FD	3,000	2,770
★クリスタル・ドリーム	5FD	7,800	6,290
★ペンション花の清里SR	5FD	7,800	7,210
★ドッキン美奈子先生SR	5FD	7,800	7,210
★あっぷるくらぶISR	5FD	4,800	4,440
★あっぷるくらぶ2SR	5FD	4,800	4,440
★プライベートスクール	5FD	6,800	7,210
★ごらくいん	5FD	6,800	6,290
★電脳少女伝説	5FD	6,800	6,290
★やりたい放題SR	5FD	5,800	5,360
★リップスティック・アドベンチャーSR	5FD	6,800	6,290
★Genji(ゲンジ)SR	5FD	7,800	7,210
★早乙女学園入学案内	5FD	4,800	4,440
★はっちゃけあやよさん	5FD	3,800	3,510
★スターシップランデブSR	5FD	8,800	8,140
★ちょっと名探偵SR	5FD	6,800	6,290
★ときめきギャルSR	5FD	7,800	7,210
★ときめきギャルII〜IIISR	5FD	各5,800	各5,360
★天使たちの美奈子SR	5FD	7,800	7,210
★天使たち番外2SR	5FD	7,800	7,210
★コスモ・クラブ	5FD	8,800	8,140
★なぎさの館SR	5FD	7,800	7,210
★フォトクラブSR	5FD	6,800	6,290
★おちゃめなゆうれいSR	5FD	6,800	6,290
★ゴリンピックSR	5FD	4,800	4,440
★魔浄理子SR	5FD	8,800	8,140
★美しき獲物VI	5FD	4,000	3,700
★マジカルハウスSR	5FD	6,800	6,290
★韋駄天いかせ男SR	5FD	6,800	6,290
★小夜愛どきどきラリーSR	5FD	7,800	7,210
★堕天使MAMISR	5FD	7,800	7,210
★媚少女NORIKOSR	5FD	7,800	7,210
★魔導士KUMIKOSR	5FD	7,800	7,210
★東京女子高制服図鑑SR	5FD	7,800	7,210
★テレフォングラフストーリーSR	5FD	7,800	7,210
★ボッキー	5FD	7,800	7,210
★超番外制服図鑑	5FD	7,800	7,210
★麻生霧のセクシーパズルSR	5FD	7,800	7,210
★かわいさとみ仲良くして	5FD	7,800	7,210
SR・NRシリーズ			
ミュウジアムSR	5FD	9,800	9,060
ミュージックアート88SR	5FD	14,800	13,690
Mr.プロ野球SR	5FD	9,800	9,060
ファンタジー3SR	5FD	9,800	9,060
ウルティマIV SR	5FD	9,800	9,060
ウルティマI SR	5FD	6,800	6,290
マイト&マジックSR	5FD	9,800	9,060
マイト&マジックIISR	5FD	9,800	9,060
ソーサリアンSR	5FD	9,800	9,060
ソーサリアンユーテリティSR	5FD	3,800	3,510
ソーサリアン追加シナリオISR	5FD	3,800	3,510
戦国ソーサリアンSR	5FD	3,800	3,510
ピラミッドソーサリアンSR	5FD	3,800	3,510
維新の嵐SR	5FD	9,800	9,060
維新の嵐SR CD付	5FD	12,300	11,370
アートオブウォーSR	5FD	8,800	8,140
かわいそう物語SR	5FD	7,800	7,210
ローグ・アライアンスSR	5FD	9,800	9,060
★悪女伝説II	5FD	6,800	6,290
★ふぇありてぃるSR	5FD	7,800	7,210
★ほっとミルクSR	5FD	7,800	7,210
VAシリーズ			
ソーサリアン	5HD	9,800	9,060
ソーサリアン・ユーテリティ	5HD	3,800	3,510
ソーサリアン追加シナリオI	5HD	3,800	3,510
戦国ソーサリアン	5HD	3,800	3,510
ピラミッドソーサリアン	5HD	3,800	3,510
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	13,870
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	5,360
太平洋の嵐	5HD	12,800	11,840
英雄ナポレオン	5HD	9,800	9,060
ウルティマIV	5HD	9,800	9,060
ウリティマI	5HD	6,800	6,290
ローグ・アライアンス	5HD	9,800	9,060
マイト&マジックII	5HD	9,800	9,060
ファミリースタジアムペナント	5HD	6,800	6,290
上海	5HD	6,500	6,010
維新の嵐	5HD	9,800	9,060
維新の嵐サウンド付	5HD	12,300	11,370
フライトインハワイ	5HD	7,800	7,210
かわいそう物語	5HD	7,800	7,210
テトリス	5HD	6,800	6,290
Rタイプ	5HD	7,800	7,210
ミッドガルツデュアルサイド	5HD	12,800	11,840
デス・ブリンガーVA	5HD	9,800	9,060

FMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
FM-77/AVシリーズ			
三国志	3FD	14,800	13,690
信長の野望全国版	3FD	9,800	9,060
大戦略FM	3FD	6,800	6,290
A列車で行こう	3FD	7,800	7,210
リターン・オブ・イシター	3FD	6,800	6,290
棋太平(将棋)	3FD	6,500	6,010
ミュージアム3	3FD	9,800	9,060
白夜物語	3FD	7,800	7,210
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,210
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,210
殺意の口吻	3FD	5,800	5,360
めぞん一刻	3FD	6,800	6,290
新玉取物語	3FD	10,000	9,250
ウィングマン2	3FD	6,800	6,290
第4のユニット	3FD	6,800	6,290
第4のユニット2	3FD	7,600	7,030
アルバトロス(ゴルフ)	3FD	8,800	8,140
アルバトロス拡張コース	3FD	各4,500	各4,160
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,930
T.D.F	3FD	6,800	6,290
リバース	3FD	7,800	7,210
リバイバー	3FD	6,800	6,290
ラビリンス	3FD	7,800	7,210
覇邪の封印	3FD	8,800	8,140
1942	3FD	6,800	6,290
戦場の狼	3FD	6,800	6,290
魔界村	3FD	6,800	6,290
ウィザードリィI	3FD	9,800	9,060
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,060
ウィザードリィ3	3FD	9,800	9,060
サイキックウォー	3FD	8,800	8,140
メルヘンヴェールI	3FD	7,900	7,300
レリクス	3FD	7,200	6,660
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,210
イース	3FD	7,800	7,210
ザナドゥ	3FD	7,800	7,210
ザナドゥシナリオ2	3FD	5,800	5,360
ウルティマIV	3FD	11,800	10,910
ファンタジー2	3FD	9,800	9,060
ラスベガス	3FD	6,800	6,290
ヴァリス	3FD	7,800	7,210
なぎさのホライゾン	3FD	6,800	6,290
ポイント×占領作戦	3FD	6,800	6,290
妖姫伝	3FD	6,800	6,290
大陽の神殿	3FD	7,800	7,210
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,210
ハイドライド2	3FD	6,800	6,290
ダビンチ(グラフィック)	3FD	6,800	6,290
カリグラフ(グラフィック)	3FD	10,000	9,250
パターンエディータ	3FD	7,000	6,470
ソリテアロイヤル	3FD	6,800	6,290
ガルフォース創世序曲	3FD	7,800	7,210
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,290
★ラブチェイサー	3FD	6,800	6,290
★アマゾネスの秘宝	3FD	7,800	7,210
★学園物語	3FD	6,800	6,290
★くりいむレモン	3FD	7,800	7,210
★天女伝説	3FD	7,800	7,210
★Genji(ゲンジ)	3FD	7,800	7,210
★ハードクラフィック集	3FD	5,800	5,360
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,290
★メロンソーダ	3FD	6,800	6,290
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,510
ウィザードリィIV	3FD	12,800	11,840
ミュージアム3曲データー集	3FD	5,800	5,360
FM-77AVシリーズ			
三国志AV	3FD	14,800	13,690
ジンギスカンAV	3FD	9,800	9,060
ジンギスカンサウンド付AV	3FD	12,300	11,370
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,060
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,060
億万長者AV	3FD	9,800	9,060
プロ野球ファンAV	3FD	8,800	8,140
プロ野球養成ギプスAV	3FD	3,900	3,600
麻雀狂時代SPAV	3FD	6,800	6,290
麻雀悟空AV	3FD	6,800	6,290
テトリスAV	3FD	6,800	6,290
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,400
アートクリエータ(グラフィック)AV	3FD	14,800	13,690
アートクリエータマウス付AV	3FD	22,000	20,350
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	9,060
サイオブレードAV	3FD	8,800	8,140
めぞん一刻完結編AV	3FD	7,800	7,210
怨霊戦記AV	3FD	9,800	9,060
アークティックAV	3FD	5,800	5,360
アメリカン・サクセスAV	3FD	6,800	6,290
イースAV	3FD	7,800	7,210
イースIIAV	3FD	7,800	7,210
アークスAV	3FD	9,800	9,060
ガンダーラーAV	3FD	7,800	7,210
ジーザスAV	3FD	7,800	7,210
ドラゴンバスターAV	3FD	6,000	5,550
スペースハリアAV	3FD	7,500	6,930
アンジェラスAV	3FD	8,200	7,580
九玉伝AV	3FD	7,800	7,210
アムノークAV	3FD	6,800	6,290
ファンタジーIIIAV	3FD	9,800	9,060
アルゴーAV	3FD	7,500	6,930
ハウメニロボットAV	3FD	7,800	7,210
ティプフォーレストAV	3FD	7,800	7,210
ドームAV	3FD	9,800	9,060
ヤシャAV	3FD	7,800	7,210
デスフォースAV	3FD	7,800	7,210
リバイバーAV	3FD	6,800	6,290
ロストパワーAV	3FD	6,800	6,290
ゴルコスAV	3FD	7,800	7,210
ルーインAV	3FD	7,800	7,210
シルフィードAV	3FD	7,800	7,210
たんばAV	3FD	6,800	6,290
ワールドゴルフIIAV	3FD	7,800	7,210
★ごらくいん	3FD	6,800	6,290
★ドッキン美奈子先生AV	3FD	7,800	7,210
★天使たちの美奈子AV	3FD	7,800	7,210
★おちゃめなゆうれいAV	3FD	6,800	6,290
★やりたい放題AV	3FD	5,800	5,360
★いけない体験告白AV	3FD	4,800	4,440
★おさな妻寵戦記AV	3FD	4,000	3,700
★美しき獲物IVAV	3FD	4,000	3,700
★いろはにほへとAV	3FD	6,800	6,290
★シンデレラペルデューAV	3FD	6,800	6,290
★ドナAV	3FD	7,800	7,210
マイト&マジック2	3FD	9,800	9,060
★美しき獲物VAV	3FD	4,000	3,700

CD-ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
CD-ROMシリーズ			
アフターバーナー	CD-R	9,800	9,060
サイバーシティ	CD-R	9,800	9,060
インビテーション影の招待状	CD-R	9,800	9,060
エボリューション	CD-R	9,800	9,060
R-タイプ	CD-R	9,800	9,060
ソフトでハードな物語	CD-R	9,800	9,060
森田将棋II	CD-R	14,800	13,690
麻雀悟空	CD-R	8,800	8,140
詰碁指南「囲碁道場」	CD-R	9,800	9,060
G・エディト・タウンズ	CD-R	30,000	27,750
C・トレース・タウンズ	CD-R	68,800	62,900
芸達者タウンズ	CD-R	20,000	18,500
テラ・タウンズ	CD-R	32,200	29,600
アスカ	CD-R	40,000	37,000
詰碁指南「囲碁道場」	CD-R	9,800	9,060
3.5"HDシリーズ			
スーパー大戦略	3HD	8,800	8,140
ミュージックプロダクションズ	3HD	19,800	18,310

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,690
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,060
ジンギスカン	5FD	8,900	8,230
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,300	11,370
天地を喰らう	5FD	6,800	6,290
極道陣取り	5FD	6,800	6,290
ハイデッカー	5FD	7,800	7,210
自己中心派2	5FD	6,800	6,290
麻雀悟空	5FD	6,800	6,290
麻雀狂時代SP	5FD	6,800	6,290
ネギ麻雀	5FD	6,800	6,290
テトリス	5FD	6,800	6,290
たんば	5FD	6,800	6,290
お嬢様くらぶ(トランプ)	5FD	6,800	6,290
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	7,210
殺意の口吻	5FD	5,800	5,360
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,210
白夜物語	5FD	7,800	7,210
琥珀色の遺言	5FD	9,800	9,060
ガルフォース創世序曲	5FD	7,800	7,210
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,210
ドーム	5FD	9,800	9,060
抜忍伝説	5FD	9,800	9,060
うる星やつら	5FD	6,800	6,290
女神転生	5FD	7,800	7,210
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,290
ウルティマIV	5FD	9,800	9,060
ファンタジーIII	5FD	9,800	9,060
マイト&マジック	5FD	9,800	9,060
マイト&マジック2	5FD	9,800	9,060
ハイドライト3	5FD	7,800	7,210
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	7,210
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,210
ハーレッシュ	5FD	7,800	7,210
ウィザードリィV	5FD	12,800	11,840
ロードウォー2000	5FD	9,800	9,060
イシュラル	5FD	6,200	5,730
ディアブロ	5FD	6,800	6,290
覇邪の封印	5FD	8,800	8,140
シャドウハンター	5FD	6,800	6,290
ウィザードリィIV	5FD	12,800	11,840
第4のユニット2	5FD	7,600	7,030
上海	5FD	6,500	6,010
ザナドゥ	5FD	7,800	7,210
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,360
アルゴー	5FD	7,500	6,930
九玉伝	5FD	7,800	7,210
ストーム	5FD	7,800	7,210
イース	5FD	7,800	7,210
ユーフォリィー	5FD	6,800	6,290
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	6,290
カバラの秘密	5FD	7,800	7,210
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,730
T.D.F.	5FD	6,800	6,290
スペースハリア	5FD	7,800	7,210
ミュール	5FD	7,800	7,210
マース	5FD	6,200	5,730
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,210
★ごらくいん	5FD	6,800	6,290
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	7,210
★なぎさの館	5FD	7,800	7,210
★ドッキン美奈子先生	5FD	7,800	7,210
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	6,290

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
★美しき獲物 VI	5FD	4,000	3,700
★美しき獲物 V	5FD	4,000	3,700
★リトルバンパイア	5FD	6,800	6,290
★やりたい放題	5FD	5,800	5,360
★いけない体験告白集	5FD	4,800	4,440
★雑学オリンピック	5FD	6,800	6,290
★おさな妻奮戦記	5FD	4,000	3,700
★美少女はチェックが好き	5FD	5,800	5,360
★いろはにほへと	5FD	6,800	6,290
★シンデレラペルデュー	5FD	6,800	6,290
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,360
★学園物語	5FD	6,800	6,290
★ポップレモン	5FD	7,800	7,210

X1ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ジンギスカン	5FD	9,800	9,060
ジンギスカンサウント付	5FD	12,300	11,370
三国志	5FD	14,800	13,690
スーパー大戦略	5FD	8,000	7,400
スーパー大戦略マップコレクション	5FD	4,800	4,440
ソーサリアン	5FD	9,800	9,060
ソーサリアンユーテリティ	5FD	3,800	3,510
ソーサリアン追加シナリオ I	5FD	3,800	3,510
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,510
ヒラミットソーサリアン	5FD	3,800	3,510
イース2	5FD	7,800	7,210
スタークルーザー	5FD	7,800	7,210
アークスティック	5FD	5,800	5,360
アークス	5FD	9,800	9,060
リターンオフイシター	5FD	6,800	6,290
マスターオブモンスター	5FD	8,000	7,400
エクサイル	5FD	8,800	8,140
エクサイル2	5FD	8,800	8,140
サイオフレード	5FD	8,800	8,140
新九玉伝	5FD	8,800	8,140
マイト＆マジック	5FD	9,800	9,060
マイト＆マジック2	5FD	9,800	9,060
ウルティマ I	5FD	6,800	6,290
マスターオブモンスターマップ	5FD	4,800	4,440
リバイバー	5FD	6,800	6,290
ファンタジーIII	5FD	9,800	9,060
ロードウォー2000	5FD	9,800	9,060
A列車で行こう	5FD	7,800	7,210
プロ野球ファン	5FD	8,800	8,140
プロ野球養成ギブス	5FD	3,900	3,600
今夜もパワフルまあじゃん	5FD	7,800	7,210
パワフルまあじゃん2	5FD	7,800	7,210
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,660
ワールドゴルフII	5FD	7,800	7,210
ジーザス	5FD	7,800	7,210
ガンダーラ	5FD	7,800	7,210
信長戦国群雄伝	5FD	9,800	9,060
信長戦国群雄伝CD付	5FD	12,300	11,370
ハウメニロボット	5FD	7,800	7,210
アルギースの翼	5FD	7,800	7,210
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,210
地球防衛軍	5FD	7,800	7,210
ルクソール	5FD	7,800	7,210
電脳水滸伝	5FD	7,800	7,210
カリオストロの城	5FD	7,800	7,210
トリトーン2	5FD	9,800	9,060
JETターボターミナル	5FD	9,800	9,060
水滸伝	5FD	9,800	9,060
水滸伝CD付	5FD	12,800	11,840
★魔剣士KUMIKO	5FD	7,800	7,210
★堕天使KYOKO	5FD	7,800	7,210
★NORIKO	5FD	7,800	7,210
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,290
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,210
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,210
★早乙女学園入学案内	5FD	4,800	4,440
★不思議の壁	5FD	7,800	7,210
★Genji（ゲンジ）	5FD	7,800	7,210

X-68000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スーパー大戦略68K	2HD	8,800	8,140
太平洋の嵐DX	2HD	14,800	13,690
信長の野望全国版	2HD	9,800	9,060
ローグアライアンス	2HD	9,800	9,060
A列車で行こうII	2HD	12,800	11,840
麻雀悟空	2HD	7,800	7,210
麻雀狂時代スペシャル	2HD	7,800	7,210
今夜パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	7,210
上海	2HD	6,500	6,010
雀豪 I	2HD	9,800	9,060
テトリス（パズル）	2HD	6,800	6,290
スーパーラスベガス	2HD	12,800	11,840
ホテルウォーズ	2HD	9,800	9,060
T.D.F.	2HD	6,800	6,290
パックマニア	2HD	7,800	7,210
ザ・コックピット	2HD	6,800	6,290
ドラゴンスピリット	2HD	8,800	8,140
熱血高校ドッジボール	2HD	7,800	7,210
デュアル・ターゲット	2HD	8,800	8,140
大海令	2HD	12,800	11,840
マイト＆マジック2	2HD	9,800	9,060
スタークルーザー	2HD	8,800	8,140
フルスロットル	2HD	8,800	8,140
ウルティマIV	2HD	9,800	9,060
サンダーフォースII	2HD	9,800	9,060
ファンタジーIII	2HD	9,800	9,060
リターンオフイシター	2HD	7,800	7,210
トリトーン2	2HD	9,800	9,060
桃太郎伝説	2HD	9,800	9,060
源平討魔伝	2HD	7,800	7,210
Rタイプ	2HD	7,800	7,210
アークティック	2HD	5,800	5,360
スーパーアーティスト256	2HD	28,000	25,900
ライトニング・バッカス	2HD	9,800	9,060
デスブリンガー	2HD	9,800	9,060
ガルフォース怒濤カオス	2HD	7,800	7,210
ラストハルマゲドン	2HD	9,800	9,060
クルージュ	2HD	8,800	8,140
雪のクレージュ	2HD	9,800	9,060
ヒストリーオブ・エルスリード	2HD	9,800	9,060
琥珀色の遺言	2HD	9,800	9,060
魔神宮	2HD	9,800	9,060
殺意の口吻	2HD	5,800	5,360
マンハッタンレクイエム	2HD	7,800	7,210
ソフトでハードな物語	2HD	7,800	7,210
百夜物語	2HD	9,800	9,060
道化師殺人事件	2HD	7,800	7,210
めぞん一刻完結編	2HD	9,800	9,060
マーダークラブDX(旧・殺人倶楽部)	2HD	7,800	7,210
プロダクションマネージャー	2HD	9,800	9,060
ウォーニング	2HD	7,800	7,210
カサブランカに愛を	2HD	7,800	7,210
アークス	2HD	9,800	9,060
ザ・マン・アイ・ラブ②	2HD	7,800	7,210
キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	11,840
イージグラフィック	2HD	14,800	13,690
サンウドPRO68K	2HD	15,800	特13,700
ZSスタッフPRO68K	2HD	58,000	特49,300
ミュージックPRO68K	2HD	18,800	特16,280
たーみのる	2HD	12,800	特11,210
★魔剣士KUMIKO	2HD	7,800	7,210
★堕天使KYOKO	2HD	7,800	7,210
★NORIKO	2HD	7,800	7,210
★いつみセンセーション	2HD	6,800	6,290
★花札放浪記	2HD	6,800	6,290
★不思議の壁	2HD	7,800	7,210
★シンデレラペルデュー	2HD	6,800	6,290
★早乙女学園入学案内	2HD	4,800	4,440
★いろはにほへと	2HD	6,800	6,290
★おちゃめなゆうれい	2HD	6,800	6,290
★女子高生おさな妻	2HD	4,000	3,700
★セーラー服いけない体験①～③	2HD	各4,800	4,440
★東京女子高制服図鑑	2HD	7,800	7,210
★やりたい放題	2HD	5,800	5,360
フルスロットル＋JOYハンドル	2HD	28,600	26,450
パワーリーグ	2HD	7,800	7,210
ボスコニアン	2HD	6,800	6,290
三国志	2HD	14,800	13,690
ジンギスカン	2HD	9,800	9,060
ジンギスカン・サウンド付	2HD	12,300	11,840
★ダブルビジョン	2HD	5,800	5,360
★口説き方教えます	2HD	6,800	6,290
★カインドゥギャルズ	2HD	6,800	6,290
★ごらくいん	2HD	6,800	6,290

MSX2シリーズ

ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ジンギスカン	ROM	9,800	9,060
ジンギスカンサウンド付	ROM	12,300	11,370
三国志	ROM	14,800	13,690
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,060
大戦略	ROM	7,800	7,210
スーパー大戦略	ROM	8,800	8,140
F15ストライクイーグル	ROM	5,800	5,360
アクロジェット	ROM	5,800	5,360
フライトシュミレーター魚雷攻撃	ROM	5,800	5,360
棋聖（将棋）	ROM	6,800	6,290
谷川の将棋指南2	ROM	5,500	5,080
阿佐田哲也実戦麻雀	ROM	5,800	5,360
実戦麻雀	ROM	6,800	6,290
麻雀悟空	ROM	6,800	6,290
ケンペレン・チェス	ROM	5,500	5,080
プロ野球ファン	ROM	8,800	8,140
ザ・プロ野球激突ペナント	ROM	5,800	5,360
ハードボール（野球）	ROM	5,800	5,360
牌の魔術師	ROM	5,800	5,360
アウトラン	ROM	6,800	6,290
釣りキチ三平ROM	ROM	8,200	7,580
ファミリー・ボクシング	ROM	5,800	5,360
熱血柔道	ROM	6,800	6,290
自己中心派	ROM	6,800	6,290
めぞん一刻完結編	ROM	7,800	7,210
魂斗羅	ROM	5,800	5,360
ウィザードリィ I	ROM	12,800	11,840
アルギースの翼	ROM	7,800	7,210
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,360
ハイドライド3	ROM	7,800	7,210
イシターの復活	ROM	6,800	6,290
ゼビウス・フォーラウト伝説	ROM	6,800	6,290
モンモンモンスターROM	ROM	6,800	6,290
ヤシャ	ROM	7,800	7,210
ドラゴンクエストII	ROM	6,800	6,290
マラヤの秘宝	ROM	5,800	5,360
バビロンの黄金伝説	ROM	6,400	5,920
日本語MSX-ライト2	ROM	24,800	22,940
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	32,190
幽霊君	ROM	6,800	6,290
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,360
アルギースの翼	ROM	7,800	7,210

FDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,140
三国志	2DD	12,800	11,840
ジンギスカン	2DD	9,800	9,060
ジンギスカンサウンド付	2DD	12,300	11,370
大戦略	2DD	7,800	7,210
大戦略MSXマップ集	2DD	3,000	2,770
シュヴァルツシルト	2DD	9,800	9,060
F15ストライクイーグル	2DD	5,800	5,360
抜忍伝説	2DD	9,800	9,060
ワールドゴルフII	2DD	7,800	7,210
プロ野球ファン	2DD	6,800	6,290
一石にかける青春	2DD	7,800	7,210
ソリテア・ロイヤル	2DD	6,800	6,290
麻雀狂時代SP	2DD	6,800	6,290
今夜パワフルまあじゃん2	2DD	7,800	7,210
テトリス	2DD	6,800	6,290
グレイテストドライバー	2DD	7,800	7,210
ラストハルマゲドン	2DD	7,800	7,210
マスターオブ・モンスター	2DD	6,800	6,290
パックマニア	2DD	6,800	6,290
イースII	2DD	7,800	7,210
ディスクバナアミューズメント	2DD	2,980	2,750
ディスクステーションSR春号	2DD	3,900	3,600
ウルティマ I	2DD	6,800	6,290
マスターオブモンスターマップコレ	2DD	4,500	4,160
ウルテマIV	2DD	11,800	10,910
マイト＆マジックII	2DD	9,800	9,060
雪の国クルージュ	2DD	8,800	8,140
クリムゾン	2DD	6,800	6,290
ヨトゥーン	2DD	7,800	7,210
ミッドガルツA	2DD	8,800	8,140
ミッドガルツB	2DD	8,800	8,140
ファンタジーII	2DD	9,800	9,060
アークス	2DD	8,800	8,140
シェヴァルツシルト	2DD	9,800	9,060
めぞん一刻完結編	2DD	7,800	7,210
ハイデッカー	2DD	7,800	7,210
アルギースの翼	2DD	7,800	7,210
デュアルターゲット	2DD	7,800	7,210
エグザイル2	2DD	8,800	8,140
ウィングマンスペシャル	2DD	7,800	7,210
魔神宮	2DD	7,800	7,210
怨霊戦記	2DD	8,800	8,140
殺人倶楽部	2DD	7,800	7,210
琥珀色の遺言	2DD	9,800	9,060
白夜物語	2DD	7,800	7,210
刑事大打撃	2DD	6,800	6,290
ザ・マン・アイ・ラブ	2DD	7,800	7,210
王子ビンビン物語	2DD	7,800	7,210
ディガンの魔石	2DD	8,800	8,140
クインプル	2DD	5,800	5,360
第4のユニット②	2DD	7,600	7,030
気まぐれオレンジロード	2DD	7,800	7,210
マッハッタンレクイエム	2DD	7,800	7,210
カサブランカに愛を	2DD	7,200	6,660
首斬り館	2DD	8,800	8,140
サイオフレード	2DD	8,800	8,140
スナッチャー	2DD	9,800	9,060
シャトウ・ハンター	2DD	6,800	6,290
暗黒神話ヤマトタケル	2DD	6,800	6,290
原宿アフター・ダーク	2DD	8,800	8,140
バランス・オブ・パワー	2DD	12,800	11,370
時空の花嫁	2DD	7,800	7,210
中華大仙	2DD	6,800	6,290
V・ストル・ファイター	2DD	7,800	7,210
ガンダム・モビルスーツ	2DD	6,800	6,290
ゲームコレクション番外編	2DD	4,800	4,440
魔王ゴルベリアス	2DD	7,800	7,210
新九玉伝	2DD	7,800	7,210
死霊戦線2	2DD	7,800	7,210
トリトーン2	2DD	9,800	9,060
ディガンの魔石	2DD	9,800	9,060
フィードバック	2DD	6,800	6,290
極道陣取	2DD	6,800	6,290
占いセンセーション	2DD	4,800	4,440
たんば	2DD	6,800	6,290
コナミゲームコレクション①～④	2DD	各4,800	各4,440
ピクセル3	2DD	6,800	6,290
ハルノート	2DD	29,800	27,560
写夢猫（ビデオ編集）	2DD	29,800	27,560
文名人（ワープロ）	2DD	19,800	18,310
Gカード	2DD	12,800	11,840
ダビンチ	2DD	7,300	6,750
ガバン	2DD	9,800	9,060
ザ・ゴルフ	2DD	6,800	6,290
★スポーツギャルII・III	2DD	5,800	5,360
★天使たちの美奈子	2DD	7,800	7,210
★Be！ガール	2DD	5,800	5,360
★ギャルナンパ大作戦	2DD	6,800	6,290
★学園戦記	2DD	6,800	6,290
★ダブルビジョン	2DD	5,800	5,360
★口説き方教えます	2DD	6,800	6,290
★カインドゥギャルズ	2DD	6,800	6,290
★学園物語	2DD	6,800	6,290
★トッキン美奈子先生	2DD	7,800	7,210
★スポーツギャル	2DD	7,800	7,210
★ペンション花の清里	2DD	7,800	7,210
★はっちゃけあやよさん	2DD	3,800	3,510
★早乙女学園入学案内	2DD	4,800	4,440
★いろはにほへと	2DD	6,800	6,290
★コスモスクラブ	2DD	8,800	8,140
★セーラー服体験告白①～③	2DD	4,800	4,440
★シンデレラペルデュー	2DD	6,800	6,290
★美しき獲物 VI	2DD	4,000	3,700
★ブロックターミネータ	2DD	6,800	6,290
★テレフォンクラブストーリー	2DD	7,800	7,210
★美少女コントロール	2DD	6,800	6,290
★おちゃめなゆうれい	2DD	6,800	6,290
★不思議の壁	2DD	7,800	7,210
★ソープランドストーリー	2DD	6,800	6,290
★ちょっと名探偵	2DD	6,800	6,290
★なぎさの館	2DD	7,800	7,210
★スターシップランデブー	2DD	7,800	7,210
★少女遊技	2DD	7,800	7,210
★徳川興隆気	2DD	6,800	6,290
★やりたい放題	2DD	5,800	5,360
★東京女子高制服図鑑	2DD	7,800	7,210
雀豪 I	2DD	7,800	7,210
アンジェラス	2DD	8,200	7,580
アメリカン・サクセス	2DD	6,800	6,290
Gカルク	2DD	14,800	13,690
ディスクステーション4号	2DD	1,980	1,830
★フォトクラブ	2DD	6,800	6,290
★天使の美奈子番外	2DD	7,800	7,210

MSX2専シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
F1スピリット3Dスペシャル	2DD	6,800	6,290
レイドック2	2DD	6,800	6,290
ミッドガルツ・デュアルサイド	2DD	12,800	11,840
ファミリースタジアムホームラン	2DD	3,200	2,960

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ゴーファーの野望	ROM	5,800	5,360
三つ目がとおる	ROM	7,800	7,210
FMパック	ROM	7,800	7,210
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,510
シンセサウルス	ROM	6,800	6,290
三国志	ROM	12,800	11,840
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,060
ジンギスカン	ROM	9,800	9,060
ジンギスカンサウンド付	ROM	12,300	11,370
将軍	ROM	7,800	7,210
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
F1スピリット	ROM	5,800	5,360
スペースシャトル	ROM	4,900	4,530
サイキックウォー	ROM	7,800	7,210
ザナドウ	ROM	7,800	7,210
ハイドライド3	ROM	7,800	7,210
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,290
パロディウス	ROM	5,800	5,360
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,900
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,360
Rタイプ	ROM	7,300	6,750
ロボレス2000	ROM	5,800	5,360
ハングオン	ROM	4,900	4,530
戦場の狼	ROM	5,800	5,360
女神転生	ROM	6,800	6,290
マース	ROM	6,800	6,290
スクーター	ROM	4,900	4,530
モンスタースフェア	ROM	4,800	4,440
ヴァリス	ROM	6,800	6,290
グランプリライダー	ROM	5,800	5,360
シャロム	ROM	5,980	5,530
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,360
コナミの新10倍カード	ROM	5,800	5,360
MSA英和辞典	ROM	7,800	7,210
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,530
ウィングマン	ROM	5,800	5,360

★印はアダルト版

★ソフト名の最後に表示された○内数字は、発売予定月です。

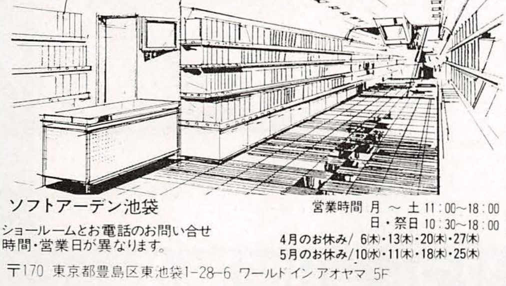
お楽しみチケット、今月もご期待に答えてサービス。
この割引価格にはすべて消費税3%が含まれています。

お得な郵便振替口座 東京5-19010

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ 52D	10枚入	8,500	1,180
データライフ 52HD	〃	17,000	1,400
フジ 52D	〃	8,000	1,380
フジ 3.5 2HD	〃	28,000	6,000
マクセル 52D	〃	8,000	1,280
マクセル 52HD	〃	18,000	1,480
マクセル 3.5 2HD	〃	28,000	6,000
データライフ 3.5 2D	〃	24,000	4,800
データライフ 3.5 2DD	〃	28,000	5,800
データライフ 3.5 2HD	〃	28,000	5,700

商品名	メディア	価格	割引価格
▶X-1周辺機器			
CZ-8BS 1(FM音源ボード)		23,800	19,900
X-1用ジョイカード		3,200	2,900
▶NEC周辺機器			
PC-8801-23(サウンドボードII		39,800	33,800
PC-8801-24 サウンドボードII		39,800	31,500
ジョイスティックXE-1PRO		9,500	7,800
▶X68000・MSX・MSX2・MSX2＋専用			
アスキースティックXターボ		6,800	5,780

SOFT ADEN Ikebukuro Shop



ソフトアーデン池袋

ショールームとお電話のお問い合せ
時間・営業日が異なります。

営業時間 月 ～ 土 11:00～18:00
日・祭日 10:30～18:00
4月のお休み/ 6(木)・13(木)・20(木)・27(木)
5月のお休み/10(水)・11(木)・18(木)・25(木)

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマ 5F

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります
― 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります ―

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種

2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

商品名 割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本360円 2本以上670円
その他670円、宅急便720円

03（989）1121

定休日：木・土・日　郵送料を忘れずに御注文下さい。
〔土・日・祭日SHOPは営業致しております〕
営業時間：月～金、10:30－17:00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間や
その他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

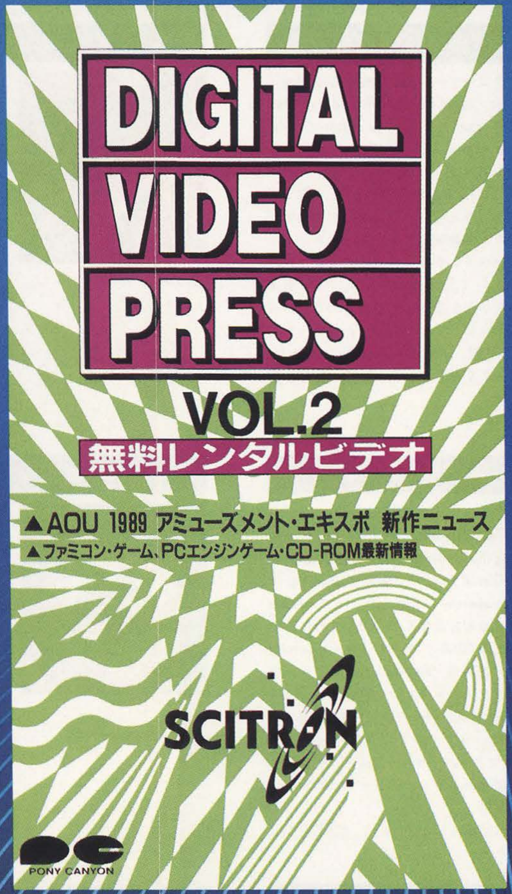
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で 03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります

SCITRON

無料で(タダ)最新ゲーム情報先取り!

『デジタル・ビデオ・プレス』vol.2

好評レンタル中!!



世界で初めてのデスク・トップ技法による
無料レンタル・ビデオ・マガジン、待望の第2号いよいよ発行!
家庭用ゲームやアーケード・ゲームの最新情報はもちろん、
ほかでは見ることのできない映像情報もタップリ。
たとえば、セガのサウンドチームS.S.T.バンドのライブのようすや、
ゲームの見本市『AOUショー』のもようまで収録。
ますます充実する『デジタル・ビデオ・プレス』見ないとおくれちゃうゾ!

■収録内容■

●**ファミコン・ゲーム最新情報**:ウルティマ(ポニーキャニオン)、ドラゴンスピリット(ナムコ)、糸井重里インタビュー ●**アケード・ゲーム最新情報**:AOUショー速報、ウィニングラン(ナムコ) ●**PCエンジンCD-ROM最新情報**:コブラ(ハドソン) ●**海外ゲーム情報**:U-FORCE(NES〈アメリカ版ファミコン〉/ブロダーバンド) ●**デジタル・ビデオ・プレス独占速報**:SSTバンド・ライブ(サイトロン) ●**マンガ**:しりあがり寿 ●**おもしろカタログ**:サイトロンニュース ●**最新ビデオ情報**:CG-ゼビウス(ナムコ)ほか

収録時間:約30分(VHSのみ)
制作:サイトロン&アート(株)/ポニーキャニオン　協力:セディック

ドラゴンスピリット ©NAMCO

ウルティマ ©PONY CANYON TM & © Richard Garriott, Origin Systems Inc.

ウィニングラン ©NAMCO

S.S.T.バンド・ライブ

コブラ ©HUDSON SOFT ©寺沢武一(集英社JCデラックス)

このお店で借りれるヨ!

レコード店

北海道 【札幌】山野楽器札幌そごう店、玉光堂四丁目店、玉光堂オーロラタウン店【函館】山野楽器ボーニアネックス店【旭川】ディスクポート西武小路【北見】タケダ楽器東急店

東北 【青森】音楽堂本店、成田本店【盛岡】新星堂盛岡店、キクイチ【秋田】全音秋田【仙台】ヤンレイ、新星堂仙台店、フジ楽器、サイトー楽器【福島】ざ・らんど、オリエンタルレコードコルニエツタヤ店【会津若松】フレンズ【花巻】新星堂花巻【郡山】三野屋、新星堂カルチェ5郡山店

関東・甲信越 【新潟】ツモリレコード伊勢丹店【長野】トーチク【鹿沼】はしだ楽器【伊勢崎】N.N.ナカジマ【水戸】ヤマギワ【熊谷】新星堂熊谷店【所沢】ディスクポート西武所沢店【大宮】ヤマギワ大宮店【小山】小山ヤンレイ【宇都宮】新星堂Q5【銀座】山野楽器銀座本店【池袋】五番街【新宿】山野楽器新宿小田急店【大森】新星堂大森店【蒲田】コタニ蒲田店【吉祥寺】新星堂吉祥寺ロンロン店、山野楽器吉祥寺サンロード店【立川】新星堂立川ウィル店【府中】新星堂府中ヨーカ堂店【八王子】新星堂八王子店【二子玉川】すみや玉川高島屋店【松戸】ヤンレイ松戸店【船橋】イトーMC船橋ららぽーと【津田沼】山野楽器津田沼パルコ店【甲府】新星堂甲府駅ビル店【横浜】ヨコハマ音楽館、シアル音楽館【鶴見】オデオン堂カミン店【川崎】新星堂武蔵小杉店【戸塚】ハマヤ電気本店【町田】山野楽器町田小田急店【厚木】レスポック【静岡】すみや本店【浜松】イケヤ本店

東海・北陸 【名古屋】ヤマギワメルサ、ヤンレイ名古屋、愛曲楽器近鉄、太陽サウンドオン【豊橋】ヤマト楽器精文館【豊田】新星堂豊田店【岡崎】大衆堂本店【大垣】電波堂本店【金沢】山蓄香林坊109店【福井】松木屋本店【四日市】北勢堂四日市店【松坂】カナリヤ楽器

近畿・四国 【大津】ディスクポート西武大津店【京都】ピックアップ【西大寺】大月楽器(奈良ファミリー)【梅田】阪急イングス、阪神デパートレコード売場【吹田】ダイエーサウンドワールド【豊中】駅前交声堂【くずは】モール街ワルツ堂【心斎橋】ミヤコ本店【八尾】ディスポート西武八尾店【藤井寺】新星堂藤井寺店【岸和田】ヤングレコード(トークタウン)【和歌山】音楽文化堂市駅前店【三宮】星電社三宮本店、ダイエーパレックス【サンチカ】星電社サンチカ店【名谷】大蓄名谷店【明石】星電社明石店【姫路】星電社姫路店【松山】明屋本店、デューク松山【高知】デューク高知

中国 【岡山】大森楽器本店【広島】紀伊国屋書店6Fレコード部、音響堂フジ広島店、ダイイチパソコンCity【福山】中国ヤンレイ【鳥取】レコードの店セイコ【米子】大蓄米子店【山口】OK無線ちまきや店

九州 【福岡】ベスト電器本店、ヨシダ楽器本店、ダイエー原店内サウンドワールド店、サウンドワールド福岡【香椎】ヨシダ楽器ダイエー【黒崎】ウィーン本店【久留米】リズムレコード【熊本】帝都無線【長崎】アトムレコード本店、ダイイチ浜デンキ【佐世保】平和堂、川下本店【佐賀】久米楽器【大分】リズムレコード大分店、大分エトウ南海堂【宮崎】西村楽器本店【鹿児島】十字屋

レンタルビデオ店

北海道 【釧路】サンホームビデオ釧路若竹店【函館】ブックセンターみはら、【札幌】ビデオプラザビックペン、ビデオレンタルYES、ビデオムービー北24

東北 【山形】ミュージック昭和【仙台】ブラザーシータショップ仙台【福島】オリエンタルツタヤ【三沢】マックロード三沢【花巻】カルチャーランドマルカン

関東・甲信越 【八重洲】ビデオメイツ八重洲【秋葉原】ヤマギワソフトショップA館【渋谷】チャーリーズX2【東池袋】ゲームプラザ ゴリラ【新井】ブラザーシータ【下石神井】スクリーン&BOO【貫井】スクリーン【二子玉川】ヤマギワ二子玉川【新橋】ダイナミックオーディオ新橋店【南小岩】パノラマ小岩店【亀戸】スターウォーズCD館【田柄】ピンナップ赤塚店【高島平】ポニービデオランド【お花茶屋】VIVI【足立】富士ブックス【田端新町】LOOK-1【府中】キッチンハウスふらみんご【八王子】ラビット【多摩】ニュータウンビデオ【武蔵小山】ビデオエイジ武蔵小山【横浜】ワールドビデオ、ビデオレンタル優、ビデオスーパー横浜、ビデッコ金沢八景、スクリーン&BOO横浜【厚木】コレクションシバ【相模原】チャーリーズ橋本【木更津】すみや木更津【市原】すみや市原【八千代台】すみや八千代台【市川】アコム本八幡【船橋】白馬【印旛郡富里】ビデオセンターかずみ【東越谷】すみや東越谷店【春日部】富士ブックス武里【和光】ビデオメイト【川口】川口ウィング【浦和】浦和SOFTBOX B【深谷】深谷ビデオプラザ21世紀【つくば】ビデオアルファ学園店、ビデオアルファプラスワン【高崎】HOP【静岡】ビデオプラザコーワ沓谷【新潟】創夢館【松本】ビデオジャック【御代田】スーパーやまいちや(Vrex801)

東海・北陸 【名古屋】シネスポット35高針、スペース名東、三洋堂パソコンショップシグマ、トップカメラ【津島】ビデオ ピカルーン津島【津】ビデオランドレインボー【尾西】ビデオタウン80【犬山】HERSHY'S【磐田】すみや磐田店【豊橋】USV豊橋【東郷】チャンネル2和合【西尾】三愛堂【江南】キャットアカデミー江南【魚津】ビデオハウスB&V【富山】ソフトハウスビーバー

近畿・四国 【大阪】ビデオプラザアルファ、ビデオコミュニケーションセンター、レンタルビデオ1.2.3.森ノ宮店【平野】ビデオジョイント【八尾】フォーラム八尾【堺】ビデオファミリー堺東【吹田】ビデオプラザアルファ北千里店【豊中】ブックコスモス【大東】ホームシアター【寝屋川】オスカー【神戸】コラージュ、ホーリーウッド【京都】ビーバーレコード河原町京宝店、ビーバーレコード四条京極店【西大寺】AVフォーラム西大寺【徳島】チャーリーブラウン【高松】ビデオワールド今里、ビデオロッキー【松山】ビデオイン松山三津店【宇多津】フォーラム四国

中国 【広島】ポパイ白島、ポパイ千田【宇部】ワールド宇部【出雲】スクリーン出雲【倉敷】カック倉敷

九州 【福岡】ビブレ21【少倉】ディオニー【延岡】映画村【久留米】ビデオアメリカ十二軒屋店【宮崎】アルファ丸島

●無料レンタルは、それぞれのお店のシステムに従ってレンタルしてください。
●サイトロン・ファンクラブの会員にも、無料レンタルいたします。詳しくは、ファンクラブにお問い合わせください。

●詳しくは、お近くのポニーキャニオン営業所にお問い合わせください。
札幌支店/011-232-5151　仙台支店/022-261-1741　東京支店/03-221-3261　名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/06-541-1601　広島支店/082-243-2915　福岡支店/092-751-9633

PONY CANYON INC. 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
(株)ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL.03-221-3151

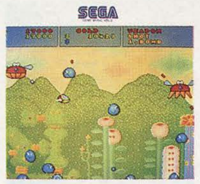
SCITRON & ART INC. 〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート(株) TEL.03-498-7273

みなさんは，GM(ゲーム・ミュージック)のレコードを何枚ぐらい持っていますか？近頃は月に4～5枚のハイペースで新譜が発表されるので，どれを買ったらいいのか，あるいはどんなアルバムが発売されているのか把握しきれずに困っている人もいるのではないでしょうか。そんな人たちのためにも，今月は「新譜視聴室スペシャル」と題して，89年4月までに発売されたすべてのゲーム・ミュージックのアルバムの総カタログを掲載してみました。とくに「チェック欄」というのが設けてあるのに注目／ みなさんが持っている作品などをここにチェックすれば，ホーラ便利♡(幸運私真矢)

絶対オススメ／ゲームミュージック秀作15選

現在までに発売されたGMアルバムの中から「これは買っても損はしない」という太鼓判付きでお薦めできる作品，全15本をセレクトしてみました（順不同)。もちろん，これは私の主観によるものですので，異論のあるかたもいらっしゃるかとは思います。まあ，GMを買うときの参考にでもしてやってください。なお，惜しくも選に漏れた作品に，『セガ・ゲーム・ミュージックVol. 3』『ダライアス』(アルファレコード)『ドラゴンスレイヤー伝説』(ポリスター)『ミュージック・フロム・A-JAX&SUPER魂斗羅』『コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol. 1』『ミュージック・フロム・イースII』『ジーザス』(キングレコード)『オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス2』『オール・オーバー・ザナドゥ』(アポロン)などがあったことをお伝えしておきます。

セガ・ゲーム・ミュージックVol. 2 (アルファレコード)



収録曲：①ファンタジーゾーン(Opa-opa!～Shopping／Keep On The Beat／Saari／Prome～Round Up～Hot Snow／Don't Stop／Dreaming Tomorrow／Boss／Ya-da-yo／Victory Way～Game Over) ②ハングオン③エンデューロレーサー④カルテット

セガの音楽は体感ゲームだけじゃない，と主張しているかのような雰囲気さえ漂わせているのがこのアルバム。サンバのリズムを基調にしている『ファンタジーゾーン』，ヴァン=ヘレンやラップ風にチャレンジした『カルテット』など，GM通には涙もの。『エンデューロレーサー』もなかなかGOODです。このアルバム以外にも『セガ・ゲーム・ミュージック』シリーズには名作が多いのですが，15選という本数の都合上，『Vol. 2』に代表してもらう形をとらせていただきました。

THE BEST OF VIDEO GAME MUSIC (アルファレコード)

収録曲：①ゼビウス②ボスコニアン③パックマン④フォゾン⑤マッピー⑥リブルラブル⑦ポールポジション⑧ニューラリーX⑨ディグダグ⑩ギャラガ⑪ファンファーレ・フロム・ポールポジションII⑫グロブダー⑬ディグダグII⑭ドラゴンバスター⑮メトロクロス⑯ギャプラス⑰ドルアーガの塔

あのYMOの細野晴臣氏の手によって，GMがはじめてキチンとした形で世に送りだされたのが，LP『ビデオゲーム・ミュージック』。このCD『THE BEST OF～』にはそれに加え，続編『ザ・リターン・オブ・ビデオゲーム・ミュージック』の中のオリジナル曲もすべて収録されています。『ゼビウス』『ギャラガ』に代表されるナムコ初期の作品の音楽を存分にお楽しみください。GMの歴史を語るうえで絶対に欠かすことができないアルバムです。

ギャラクシーフォース—G.S.M. SEGA1—/S.S.T. BAND (ポニーキャニオン)

収録曲：①ギャラクシーフォース (Coin～Scene Select～Beyond The Galaxy／Defeat／Try-Z～Take Back／Alone Fighter～Stage Clear～Name Entry) ②獣王記(Rise From Your Grave～Altered Beast／Closed In Upon Me～I'll Be Back／Gaum-Hermer～水晶玉のテーマ～Game Over～Name Entry／オオカミなんかこわくない) ③サンダーブレード(CD, CTのみ：Thunder Blade／Burning Point～Round Clear／Type II／Name Entry) ④ギャラクシーフォース・アレンジバージョン (Beyond The Galaxy) ⑤アウトラン・アレンジバージョン(Magical Sound Shower) ⑥スペースハリアー・アレンジバージョン (Main Theme) ⑦アフターバーナー・アレンジバージョン (After Burner) ⑧ギャラクシーフォース・アレンジバージョン2 (Defeat)

このアルバムでデビューしたS. S. T. BANDによる数々のアレンジ・バージョンは必聴。

ビデオゲーム・グラフィティVol. 2 (ビクター音産)

収録曲：①ドラゴンスピリット②トイポップ③ブレイザー④ワンダーモモ (アレンジバージョン) ⑤サンダーセプター(アレンジバージョン) ⑥妖怪道中記(アレンジバージョン)

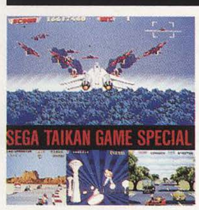
ナムコのGMにおける不朽の名作『ドラゴンスピリット』を完全収録しているというだけでも買いの1枚。さらに，ビクターのビデオゲーム・グラフィティ・シリーズは，アレンジが出色の出来であるということでも有名です。なかでも抜群の人気を集めているのが，このアルバムに収録されているボーカル版『ワンダーモモ』。ブリッ子風のアイドル・ソングがエレキギターのリードと共に，バリバリのヘビメタ・ソングに転じてしまうという構成にはドギモを抜かれてしまいました。まだ聴いたことがないというかたは，この機会にぜひともご一聴のほどを。

ザ・スキーム (アルファレコード)

収録曲：[オリジナルバージョン]Into The Lair／Death World／I'll Save You All My Justice／Coward!／HA!HA!／Perpetual Dark／Shout Down／Thousand Eyes／Nuclear Power／Master of The Shooting／Angry Fist／The Force Rotted Away／The Emperor Was Steeped In Vice／Hardy Is The Strongest／Challenging Tomorrow／Game Over／Hassin Com.／Magistic fire [アレンジバージョン] The Emperor Was Steeped In Vice／The Force Rotted Away／I'll Save You All My Justice／Thousand Eyes／Perpetual Dark

私のお薦めの作品。PC−88シリーズ用のサウンド・ボードIIという高性能の新音源ハード上で鳴っているBGMは，オーケストラヒットだろうとモンスターの笑い声だろうと自由自在。

セガ体感ゲーム・スペシャル (アルファレコード)



収録曲：①アフターバーナー (Maximum Power～Final Take Off／Red Out／Super Stripe／After Burner／City 202) ②アウトラン (Magical Sound Shower／Passing Breeze／Sprash Wave／Last Wave) ③ハングオン④スペースハリアー (Theme／Squilla～Ida／Godarni／Wiwi Jumbo～Battle Field／Syura／Valda／Stanray／Lake Side Memory／Winner's Song)

GMが大ブームとなる過程において，やはりセガの存在を見逃すことはできないでしょう。今でも根強いファンの多い『スペースハリアー』，GMにフュージョンを初めて取り入れた『アウトラン』，ノリノリのヘビメタ・サウンド『アフターバーナー』など，特に人気の高い体感ゲームのBGMばかりを集めたこの作品は，まさしくお買い得の1枚と言えます。

コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル (アルファレコード)

収録曲：①ツインビー②グラディウス③ギャラクティック・ウォーリアーズ④沙羅曼蛇⑤特殊部隊ジャッカル⑥魂斗羅⑦A-JAX (Title Demo～Coin～Start～Command 770～Dive Bomber～Fighting Spirit／Dead Line～Look For A Fortress～Grand Battle／Cross Point～Melt Down～UF I～Pattern Clear／The Final Zone～Hotness～Congratulation～Try Again～Ranking／A-JAX)

コナミ・ミュージックのオイシイところを集めるとこうなった，という感じの一枚です。不滅のシューティング『グラディウス』『ツインビー』『沙羅曼蛇』，そして何と言っても音楽性ピカイチの『A-JAX』がオススメ。『コナミ・ゲーム・ミュージックVol. 1～4』他，コナミのGMアルバムにはいまだかつてハズレはありません。

スペースオデッセイ・グラディウスII (アポロン音楽工業)

収録曲：〔ロックバージョン〕Opening Theme／Fighting Around／Living The Hard Days／Off Them All／The Final Enemy／Eternal Planet〔オリジナルバージョン〕Title Demo／Coin／Equipment／TABIDACHI／Burning Heat／Take Care!／A Shooting Star／Synthetic Life／Crystal World／A Way Out of The Difficulty／The Old Stone Age—1—／The Old Stone Age—2—／Maximum Speed／GRADIUS I／SALAMANDER／Fire Dragon／Into Hostile Ship／Shoot and Shoot／The Final Enemy／Favewell／Game Over／Ranking／SE Collection

大人気のアーケードゲーム『グラディウスII』の全曲＋交響組曲風アレンジを一挙に収録。ノリノリのコナミ・サウンドが楽しめます。「グラディウス」「沙羅曼蛇」の親ь テーマのアレンジ版が流れるのは，ファンには涙もの。

ミュージック・フロム・ソーサリアン (キングレコード)

収録曲：①オープニング②城「ここで逢えるね」③町 (ペンタウァI／ペンタウァII) ④消えた王様の杖 (ダンジョン／ヒドラ／生還／トラベラーズ・イン) ⑤失われたタリスマン (森／地下ダンジョン／神官デヒテル／サンド・マリボー) ⑥ルシフェルの水門 (地下ダンジョン／クラーケン／ブラディー・リバー) ⑦呪われたオアシス (砂漠／砂の城／ルワンとゴールド・ドラゴン) ⑧盗賊たちの塔 (塔／地底／屋上／メジャー・デーモン／シャドー・ドラゴン／封印) ⑨暗き沼の魔法使い (暗き沼／レッド・ドラゴン) ⑩ロマンシア (ロマンシア王国／ロマンシア城／アゾルバ王国／ヴァイデス) ⑪紅玉の謎 (森／モス・ジャイアント／平和な森) ⑫暗黒の魔道士 (ダンジョン／ゲディス／ブルー・ドラゴン) ⑬呪われたクイーンマリー号 (船内／陸上後／アーク・デーモン) ⑭天の神々たち (村／コンバットシーン／天上界／竪琴／エビル=シャーマン) ⑮氷の洞窟 (洞窟I／洞窟II／エキム) ⑯メデューサの首 (森／村／メデューサ) ⑰囚われた魔法使い (地下要塞／ファイヤー・エレメント) ⑱不老長寿の水 (生きている洞窟／動く心臓／ダブル=デビルス) ⑲キング・ドラゴン⑳エンディング (エンディングI／エンディングII)

ニンジャ・ウォーリアーズ—G.S.M.TAITO 1—/ZUNTATA (ポニーキャニオン)

収録曲：①ニンジャ・ウォーリアーズ (A.D.1933～Coin～Daddy Mulk／Are You Lady？／Che！／Japanese Smile／Motherless Childen／Paradox～Up Stairs) ②オペレーションウルフ③フルスロットル(CD, CTのみ:Coin～Hit and Run／Run A Red Light／O・N・D・O／Sleeping The Pike Man／I Just Lose Onés Senses～Time Saving‥～Accel#1) ④ニンジャ・ウォーリアーズ・アレンジバージョン1 (Daddy Mulk) ⑤ニンジャ・ウォーリアーズ・アレンジバージョン2 (Motherless Children)) ⑥レインボーアイランド (<NORMAL> Ready～Main Theme～無敵～Main Theme～謎の手紙／隠しReady～Hurry Up～Goal In～Boss～Ciear～いつわりEND／ <ARKANOID> Ready～Game Over／ <DARIUS> Ready～Cosmic Airway～Boss～Clear～Register Your Name／ <FAIRYLAND STORY> Ready～BGM～Boss <BUBBLE BOBBLE> Ready～BGM～Dragon／Ending～Register Your Name)

交響組曲ドラゴンクエストIII そして伝説へ… (アポロン音楽工業)

収録曲：［オーケストラバージョン］ロトのテーマ／王宮のロンド／世界をまわる (街～ジパング～ピラミッド～村)／冒険の旅／ダンジョン～塔～幽霊船／鎮魂歌～ほこら／海を越えて／おおぞらをとぶ／戦闘のテーマ～アレフガルドにて～勇者の挑戦／そして伝説へ…［オリジナルバージョン］ドラゴンクエストIII・ゲーム・オリジナルサウンド・ストーリー

GMというジャンルの存在を世間の人々に知らしめたという意味では，このすぎやまこういち氏作曲による『ドラゴンクエスト』シリーズの右にでる作品はないでしょう。もとからクラシックを想定して作られたという楽曲群は，オーケストラ・アレンジに実に見事にマッチング。回を追うごとにその完成度も高くなっています。GM史上No. 1の売り上げというのも納得できるところ。

コナミック・ゲーム・フリークス (アルファレコード)

収録曲：①コナミ・モーニング・ミュージック (CDのみ) ②恋のホットロック③謎の壁 (アレンジバージョン) ④火の鳥⑤もえろツインビー (アレンジバージョン) ⑥沙羅曼蛇⑦悪魔城ドラキュラ (アレンジバージョン) ⑧MSXメドレー (CDのみ：魔城伝説～キングコング2～夢大陸アドベンチャー) ⑨WECル・マン24⑩特殊部隊ジャッカル

東のセガに西のコナミ——GM界を代表する西の雄，コナミの作品でまずお薦めできるのが，この『コナミック・ゲーム・フリークス』。コナミ・サウンド・チーム"矩形波倶楽部"がアレンジに初参加しているのが目玉です。懐しのオールデイズ・ヒットのメドレー『恋のホットロック』，萩野目ちゃんに歌わせたいというアレンジ版『謎の壁』，ナイス・センスのアレンジ版『悪魔城ドラキュラ』と非常に豪華なラインナップ。

TOY MUSIC～Dancing Super Mario Brothers/アキハバラ・エレクトリック・サーカス (東芝EMI)

収録曲：〔①以外すべてアレンジバージョン〕①ディスクシステムのテーマ②謎の村雨城③ファミコン探偵倶楽部～消えた後継者④スーパーマリオブラザーズ⑤パルテナの鏡⑥新・鬼ヶ島⑦ファミコングランプリ・F1レース～3Dホットラリー⑧メトロイド⑨ゼルダの伝説⑩スーパーマリオブラザーズ (カリブ・バージョン)

GMのアルバムには，必ずコンピュータの原曲を入れなければいけないのか——この問題に真向から取り組み，全曲フルアレンジで任天堂のファミコンディスク・ゲームのBGMを収録した力作がこれです。松本隆氏プロデュースと言うだけあって，遊び心もふんだん。『謎の村雨城』のハイなノリには思わず笑ってもらえるでしょう。『メトロイド』『スーパーマリオ』『ゼルダの伝説』のセンスは抜群。

ミュージック・フロム・イース (キングレコード)

収録曲：［オリジナルバージョン］Feena／Fountain of Love／The Syonin／Tears of Sylph／First Step Towards Wars／Palace／Holders of Power／Palace of Destruction／Beat of The Terror／Tower of The Shadow of Death／The Last Moment of The Dark／Final Battle／Rest In Peace／The Morning Grow／See You Again／Devils wind［未使用曲］Fair Wind／Shining Star／Dreaming／Chase of Shadow／教会／Over Drive／旅立ち／悲しみクロスロード／Battle Ground／Mysterious Moment／アドルのテーマ／Dead-end Street／Sub-mission［PSGバージョン］Open Your Heart／Devils Step／Tension／In The Memory／Fly With Me［アレンジバージョン］Feena／First Step Towards Wars／Beat of The Terror～Palace of Destruction／Tower of The Shadow of Death～The Last Moment of The Dark／See You Again

SUPER MARIO BROS. 3/アキハバラ・エレクトリック・サーカス (東芝EMI)

収録曲：〔全曲アレンジバージョン〕①MAZE 1 (マップ画面) ②ADVENTURES (敵バトル・無敵) ③MAZE 2 (マップ画面) ④WATERFRONT (地上～水中) ⑤UNDERGROUND (地上～地下) ⑥BOSS (とりで～クッパのテーマ) ⑦ATHLETIC (キノピオのテーマ～アスレチック画面) ⑧THE LAP (SE・オルゴール・コースクリア) ⑨THANK YOU MARIO (エンディング) ⑩SUPER MARIO BROS. 3 (エクステンディッド・バージョン)

『TOY MUSIC』と同じく，フルアレンジで『スーパーマリオ3』の楽曲をお届けする一枚。歌謡曲風，ラップ風，ロック風とさまざまなタイプのアレンジにチャレンジ。BOØWYの『マリオネット』を彷彿とさせる曲があるのは一流のギャグなんでしょうか？

レコード/CD/カセット編

ポニーキャニオン(サイトロン・レーベル)

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ☎03-221-3151

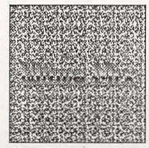
1988年6月に電撃的にレーベルの発足を発表して以来，ほぼ月に1枚のペースで精力的に作品を発売しているのが，ここ，サイトロンです。S.S.T. BAND(セガ)，ZUNTATA(タイトー)，アルフ ライラ ワ ライラ(カプコン)という三つのメーカー直属バンドを駆使して，質の高いアレンジ・バージョンを聴かせてくれます。

(注：マリオの大冒険，ULTIMA MIXは，サイトロン・レーベルには属しません)

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
マリオの大冒険 /AYA & なかよし応援団	EP 7G0083 : 700円	マリオの大冒険／クッパー族かぞえ唄	86'3'30	
ULTIMA MIX	CD C28P6714 :3,200円 CT 28P6714 :2,800円 LP C28G0478 :2,800円	ファミコン版『ウルティマ』のBGMをフルアレンジで完全収録。日高のり子・歌の「ウルティマ…瞳のナイフ」も収録	87'7'21	
ニンジャ・ウォーリアーズ —G.S.M.TAITO1— ／ZUNTATA	CD D28B0001 :2,800円 CT 25P50001 :2,500円 LP C22B0001 :2,500円	ニンジャ・ウォーリアーズ／オペレーション・ウルフ／フル・スロットル(CD，CTのみ)／ニンジャ・ウォーリアーズ(㋐2曲)／レインボーアイランド	88'6'21	
ギャラクシーフォース —G.S.M.SEGA1— ／S.S.T.BAND	CD D28B0002 :2,800円 CT 25P50002 :2,500円 LP C22B0002 :2,200円	ギャラクシーフォース／獣王記／サンダーブレード(CD，CTのみ)／ギャラクシーフォース(㋐)／アウトラン(㋐)／スペースハリアー(㋐)／アフターバーナー(㋐)	88'7'21	
ゲームサウンド・ジャレコ —G.S.M.JALECO1—	CD D28B0003 :2,800円 CT 25P50003 :2,500円 LP C22B0003 :2,200円	シティーコネクション／アーガス／キックオフ／銀河任侠伝(CD，CTのみ)／ぶたさん／バルトリック／エクセライザー／P-47	88'8'21	
ゲームサウンド・ニチブツ —G.S.M.Nichibutsu1—	CD B28B0004 :2,800円 CT 25P50004 :2,500円 LP C22B0004 :2,200円	ムーンクレスタ/クレイジークライマー/マグマックス/テラクレスタ/宇宙刑事ギャリバン/マイティガイ/聖戦士アマテラス/UFOロボ・ダンガー/妖魔忍法帖/ブービーキッズ/テラフォース他	88'9'21	
SUPER MARIO BROS. 3 —G.S.M.(FC)Nintendo1—	CD D25B0005 :2,500円 CT 22P50005 :2,200円 LP C20B0005 :2,000円	アスレチック・アレンジ，SEエディット，メドレー・アレンジ，オリジナルと，さまざまなバージョンで収録	88'10'21	
ゲームサウンドSNK —G.S.M.SNK1—	CD D28B0006 :2,800円 CT 25P50006 :2,500円 LP C22B0006 :2,200円	サイコソルジャー/ゴールドメダリスト/パドルマニア/ファイテング・サッカー(CD，CTのみ)/バミューダトライアングル(CD，CTのみ)/航空騎兵物語/タッチダウンフィーバー/ゲバラ	88'10'21	
究極タイガー —G.S.M.TAITO2—	CD D28B0008 :2,800円 CT 25P50008 :2,500円	タイガーヘリ／飛翔鮫／究極タイガー／ミッドナイト・ランディング／ラスタン・サーガ／コンチネンタル・サーカス／トップ・ランディング	88'11'21	
未来忍者・慶雲機忍外伝 —G.S.M.NAMCO1—	CD D28B0009 :2,800円 CT 25P50009 :2,500円	同名映画のサウンド・トラックと，ゲームミュージックを合わせて収録	88'12'21	
パワードリフト&メガドライブ —G.S.M.SEGA2— ／S.S.T.BAND	CD D28B0010 :2,800円 CT 25P50010 :2,500円	パワードリフト(㋐)/ファンタシースターII(㋐)/スペースハリアーII(㋐)/獣王記(㋐)/アレックスキッド天空魔城/スーパーサンダーブレード/パワードリフト/スクランブル・スピリッツ/ダイナマイトダックス	88'12'28	
大魔界村 —G.S.M.CAPCOM1— ／アルフ ライラ ワ ライラ	CD D28B0011 :2,800円 CT 25P50011 :2,500円	大魔界村(㋐)／ロックマン2(㋐)／ロストワールド／1943改／大魔界村	89'1'11	
イメージファイト —G.S.M.IREM1—	CD D28B0012 :2,800円 CT 25P50012 :2,500円	GAME WARS(アイレム・ゲーム・メドレー・アレンジ・バージョン)／最後の忍道／ビジランテ／イメージファイト	89'1'21	
忍者龍剣伝 —G.S.M.TECMO1—	CD D28B0013 :2,800円 CT 25P50013 :2,500円	アーケード版，ファミコン版，そしてアレンジ版と，『忍者龍剣伝』のすべてを結集した一枚	89'2'1	
ファミコンジャンプ・英雄烈伝 —G.S.M.(FC)BANDAI1—	CD D25B0007 :2,500円 CT 22P50007 :2,200円 LP C22B0007 :2,200円	オリジナル全曲＋アレンジ5曲(含SEエディット・バージョン2曲)	89'2'21	
サイバリオン —G.S.M.TAITO3— ／ZUNTATA	CD D28B0014 :2,800円 CT 25P50014 :2,500円	サイバリオン(㋐)／ZUNTATA Sounds Mania #1〜サイバリオン／チェイスH.Q.／サイバリオン／ZUNTATA Sounds Mania #2〜チェイスH.Q.	89'3'21	
ストライダー飛竜 —G.S.M.CAPCOM2— ／アルフ ライラ ワ ライラ	CD D25B1001 :2,627円(税込) CT 22P60049 :2,359円(税込)	ストライダー飛竜(㋐)／ストライダー飛竜／天地を喰う	89'5'21	

ポニー
キャニオン
▼

●パワードリフト&メガドライブ


●ULTIMA MIX

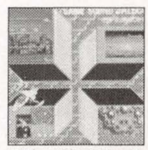
●大魔界村

●ニンジャ・ウォーリアーズ

●イメージファイト

●ギャラクシーフォース

●忍者龍剣伝


●ゲームサウンド・ジャレコ

●ファミコンジャンプ・英雄烈伝

●ゲームサウンド・ニチブツ

●サイバリオン

●SUPER MARIO BROS.3

●ストライダー飛竜

●ゲームサウンドSNK

キング
レコード
▼

●究極タイガー

●スーパーマリオブラザーズ

●未来忍者・慶雲機忍外伝

●ゼルダの伝説

キングレコード

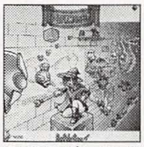
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 ☎03-945-2111

どちらかというと，パソコン・ゲームのGM中心の活動を行なっているキングレコード。ここの最大の特徴は，コナミ・レーベル，ファルコム・レーベルという二つの独立レーベルを持っているということです。とくに，コナミ・サウンドチーム"矩形波倶楽部(くけいはくらぶ)"が本腰を入れて作品群を世に送りだすコナミ・レーベル（5月21日発足）は，今後，期待大!!

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
スーパーマリオブラザース —マリオ・シンドローム—	12インチシングル K13A-748：1,300円 CT K13H-864：1,300円	マリオ・シンドローム(㋐)／私はピーチ姫(㋐)	86'5'21	
ゼルダの伝説／謎の村雨城	12インチシングル K13A-757：1,300円 CT K13H-875：1,300円	ゼルダの伝説(㋐)／謎の村雨城(㋐)	86'8'21	
ミラクルロピット～2100年の大冒険	CD K22G-7353：2,200円 CT K22H-4436：2,200円	オリジナル＋アレンジ(ミラクルロピットのテーマ／少女のテーマ／洞窟と基地のテーマ／海上のテーマ／宇宙のテーマ／他)	86'8'21	
マイティボンジャック／ソロモンの鍵	12インチシングル K13A-758：1,300円 CT K13H-876：1,300円	マイティボンジャック(㋐)／ソロモンの鍵(㋐)	86'9'5	
ザナドゥ(歌・アンセム)	12インチシングル K12P-648：1,200円 EP K07S-7085： 700円	ザナドゥ(㋐)／ザナドゥ・アクトII(㋐)	86'12'21	
機動戦士ZガンダムHOT SCRAMBLE／ウルトラマン・怪獣帝国の逆襲	12インチシングル K15A-783：1,500円 CT K15H-965：1,500円	フルアレンジ8曲(Z・刻をこえて／水の星へ愛をこめて／星空のBelieve／HOT SCRAMBLE／ウルトラマンの歌／アクション／進めウルトラマン／怪獣帝国の逆襲)	87'1'1	
ミュージック・フロム・イース	CD K30X-7701：3,000円 CT K25H-4701：2,500円 LP K25G-7701：2,500円	オリジナル16曲＋ボツ13曲＋PSG版5曲＋アレンジ5曲(Feena／First Step Towards Wars／Beat of the Terror／Tower of the Shadow of Death／See You Again)	87'11'5	
オリジナルビデオアニメ 沙羅曼蛇	CD K32X-7108：3,200円 CT K25H-4477：2,500円 LP K25G-7370：2,500円	同名オリジナルビデオのサウンドトラック。ゲーム音楽のアレンジ版も3曲収録(Stage 1／Stage 2／Boss)	88'2'21	
オリジナル・サウンドトラック ザナドゥ～ドラゴンスレイヤー伝説～	CD K32X-7107：3,200円 CT K25H-4476：2,500円 LP K25G-7369：2,500円	同名オリジナルビデオのサウンドトラック	88'2'21	
ミュージック・フロム SUPER魂斗羅& A-JAX	CD K30X-7702：3,000円 CT K25H-4702：2,500円 LP K25G-7702：2,500円	コナミの2大作のオリジナル全曲＋未使用7曲＋アレンジ4曲(Hotter Than Hell／Thunder Landing／Dive Bomber Deadline／Congratulation)	88'3'21	
ミュージック・フロム・ソーサリアン	CD K30X-7703：3,000円 CT K25H-4703：2,500円 LP K25G-7703：2,500円	オリジナル全58曲	88'4'21	
ソーサリアン —スーパー・アレンジ・バージョン—	CD K32X-7123：3,200円 CT K28H-4499：2,800円 LP K28G-7377：2,800円	フルアレンジ13曲(オープニング／城「ここで逢えるね」/消えた王様の杖・ダンジョン/同・生還/失われたタリスマン・森/ルシフェルの水門・クラーケン/呪われたオアシス・砂漠/暗黒の魔道士・ブルードラゴン/他)	88'4'21	
ミュージック・フロム・イースII	CD K32X-7704：3,200円 CT K28H-4704：2,800円 LP K28G-7704：2,800円	オリジナル25曲＋アレンジ5曲(To Make theEnd of Battle／Palace of Salmon／Companile of Lane／Termination／Too Full with Love)＋効果音25種	88'6'21	
ミュージック・フロム・ハイドライド3	CD K30X-7706：3,000円 CT K25H-4706：2,500円 LP K25G-7706：2,500円	オリジナル14曲＋アレンジ6曲(Main Theme／Out of Freedom／The Skyscraper／Dragon!／Light Metal／Ending 1～2)	88'7'21	
コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション Vol.1	CD K30X-7705：3,000円 CT K25H-4705：2,500円 LP K25G-7705：2,500円	グラディウスII～GOFERの野望／ラビリンス・ランナー／悪魔城ドラキュラ／チェッカーフラグ	88'8'5	
テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクション Vol.1	CD K30X-7707：3,000円 CT K25H-4707：2,500円 LP K25G-7707：2,500円	夢幻戦士ヴァリス／神羅万象／ファイナルゾーン／女神転生／グレードアップ・バージョン5曲(CDのみ)	88'8'21	
ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンIIプラス・ソーサリアンシステムVol.1	CD K32X-7708：3,200円 CT K28H-4708：2,800円 LP K28G-7708：2,800円	アレンジ7曲(Beautiful Day／The Choice is Yours／魔性の島／天の神々たち・村／同・堅琴／メデューサの首・村／エンディングII)＋オリジナル20曲	88'9'21	
ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス	CD K30X-7709：3,000円 CT K25H-4709：2,500円 LP K25G-7709：2,500円	ヤシャ／アークス／グレードアップ・バージョン2曲(襲王魔空「夜叉」／イリスレクイエム)	88'10'5	
交響曲「イース」	CD K32X-7710：3,200円 CT K28H-4710：2,800円 LP K28G-7710：2,800円	イースシリーズのBGMを交響曲風にアレンジ(①フィーナ/草原のテーマ/神殿I②神殿II/廃坑/エンディング③ランスの村/サルモンの神殿④イースII・タイトル/神殿の地下水路/リリア/ノルティアの氷壁)	88'11'5	
ファルコム・スペシャルBOX'89	CDシングル6枚組 K13X-23041～6：7,800円	ドラスレIV，ザナドゥ，ロマンシア，太陽の神殿，イースI・II，ソーサリアンシリーズから数曲を選び，フルアレンジで収録。FUSION, SYMPHONY, VOCAL, PLUS MIX，DISCO，SURROUND THEATERの6枚組	88'12'5	
ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンIII，戦国ソーサリアンvsピラミッド・ソーサリアン	CD K30X-7711：3,000円 CT K25H-4711：2,500円	アレンジ6曲(雪の五条大橋／忍者屋敷／江戸を斬る／Forest of Lafaune／Gash／Grievously Shrine)＋オリジナル27曲	89'3'21	
ミュージック・フロム・ジーザス～恐怖のバイオ・モンスター	CD 276A-7701：2,843円(税込) CT 230T-3701：2,369円(税込)	アレンジ5曲(蒼い無限/菫色の愛～甘い抱擁/空の果てへ～死神の影～崩れゆく都市～鎮魂歌/甦える侵入者～勝利の旋律/去り行く者達～蒼い無限)＋オリジナル10曲	89'4'21	
ミュージック・フロム・スタートレーダー	CD 276A-7702：2,843円(税込) CT 230T-3702：2,369円(税込)	アレンジ6曲(出撃／MOON SCAPE／人工プラント～ミサイル戦艦ベルセルク／機動衛星ミョルニル／STAR TRADER／レフィのテーマ)＋オリジナル28曲	89'4'21	

●ミラクルロピット

●ミュージック・フロム・イースII


●マイティボンジャック

●ミュージック・フロム・ハイドライド3

●ザナドゥ

●コナミ・ゲーム・ミュージック

●機動戦士ガンダム

●テレネット・ゲーム・ミュージック

●ミュージック・フロム・イース

●ソーサリアン・スーパー・アレンジII

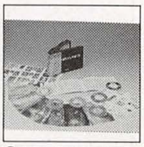
●沙羅曼蛇

●ヤシャ&アークス

●ドラゴンスレイヤー伝説

●交響曲「イース」

●SUPER魂斗羅&A-JAX


●ファルコム・スペシャルBOX'89

●ミュージック・フロム・ソーサリアン

●ソーサリアン・スーパー・アレンジIII

●ソーサリアン・スーパー・アレンジ

●ミュージック・フロム・ジーザス

サンダークロス ／コナミ矩形波倶楽部	CD 276A-7703 :2,843円(税込) CT 230T-3703 :2,369円(税込)	サンダークロス(ア)／サンダークロス／A-JAX(ア)／沙羅曼蛇(ア)／ホットチェイス／グラディウスII(ア)	89' 5 '21	
がんばれゴエモン2	CD 140A-7704 :1,442円(税込) CT 096T-3704 : 989円(税込)	ファミコン版全17曲	89' 5 '21	
ゴーファーの野望 エピソード2	CD 140A-7705 :1,442円(税込) CT 096T-3705 : 989円(税込)	MSX版全24曲	89' 5 '21	
F1スピリット＋F1スピリット ・3Dスペシャル	CD 140A-7706 :1,442円(税込) CT 096T-3706 : 989円(税込)	MSX版全23曲	89' 5 '21	
オリジナルビデオアニメ 沙羅曼蛇～冥想のパオラ	CD K30X-7148 :3,000円 CT K25H-4539 :2,500円	同名オリジナルアニメのサウンドトラック。	88'12'21	
オリジナルビデオアニメ 沙羅曼蛇～ゴーファーの野望	CD K30X-7159 :3,000円 CT K25H-4547 :2,500円	同名オリジナルアニメのサウンドトラック。	89' 2 '21	

アルファレコード

〒108 東京都港区芝浦3-5-9 ☎03-455-1793

日本で最初にGMを手がけたレコード会社は？ はるか昔に『スペースインベーダー』や『パックマン』のディスコ版なんてのもあった気がしますが、キチンとしたシステムでGMを扱いはじめたのは，このアルファレコードが最初なんです。GMO（ゲーム・ミュージック・オーケストラ）レーベルという名称は，多くのみなさんがご存知でしょう。（注：※印の作品は，GMOレーベルには属しません。）

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
ビデオゲーム・ミュージック ※	LP YLR-20003 :2,000円 CT YLC-20003 :2,000円	ゼビウス／ボスコニアン／パックマン／フォゾン／マッピー／リブルラブル／ポールポジション／ニューラリーX／ディグダグ／ギャラガ	84' 4 '25	
スーパーゼビウス ※	12インチシングル YLR-12002 :1,200円	スーパーゼビウス(ア)／ギャプラス(ア)／ドルアーガの塔(ア)	84' 8 '29	
ザ・リターン・オブ・ ビデオゲーム・ミュージック ※	LP ALR-22004 :2,200円 CT ALC-22004 :2,200円	ポールポジションII／グロブダー／ディグダグII／ドラゴンバスター／メトロクロス／ギャプラス／ドルアーガの塔＋オリジナル・テクノ6曲	85' 6 '25	
THE BEST OF VIDEO GAME MUSIC ※	CD 32XA-66 :3,200円	ゼビウス/ボスコニアン/パックマン/フォゾン/マッピー/リブルラブル/ポールポジション/ニューラリーX/ディグダグ/ギャラガ/ポールポジションII/グロブダー/ディグダグII/ドラゴンバスター/メトロクロス/他	86' 4 '25	
ファミコン・ミュージック	CD 28XA-69 :2,800円 CT ALC-22901 :2,200円 LP ALR-22901 :2,200円	スーパーマリオブラザーズ/バルーンファイト/バルーントリップ(ア)/ドンキーコング/ベースボール～サッカー～ゴルフ～テニス/レッキングクルー/スーパーマリオブラザーズ(ア)/ドンキーコングJR./エキサイトバイク/他	86' 5 '25	
コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1	CD 28XA-85 :2,800円 CT ALC-22902 :2,200円 LP ALR-22902 :2,200円	ツインビー／けっきょく南極大冒険／グラディウス(ア)／ジャイラス／ロックンロープ／イーアルカンフー／グラディウス／プーヤン／タイムパイロット／ツインビー(ア)	86' 6 '25	
ハドソン・ゲーム・ ミュージック	CD 28XA-87 :2,800円 CT ALC-22903 :2,200円 LP ALR-22903 :2,200円	スターソルジャー/ナッツ&ミルク/バイナリィランド/ボンバーマン/バンゲリングベイ/チャンピオンシップ・ロードランナー/チャレンジャー＋アレンジ5曲(バンゲリングベイとチャレンジャーを除く)	86' 7 '25	
カプコン・ゲーム・ ミュージック	CD 28XA-94 :2,800円 CT ALC-22905 :2,200円 LP ALR-22905 :2,200円	魔界村／ソンソン／1942／ひげ丸／闘いの挽歌／魔界村(ア)／戦場の狼／ガンスモーク／エグゼドエグゼス／セクションZ／戦場の狼(ア)	86' 8 '25	
コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2	CD 28XA-86 :2,800円 CT ALC-22904 :2,200円 LP ALR-22904 :2,200円	ギャラクティック・ウォーリアーズ/サーカスチャーリー/グーニーズ(MSX版)/グリーンベレー/RF-2/ギャラクティック・ウォーリアーズ(ア)/大列車強盗/ハイパーオリンピック/サーカスチャーリー(ア)/他	86' 9 '10	
テクモ・ゲーム・ ミュージック	CD 28XA-95 :2,800円 CT ALC-22906 :2,200円 LP ALR-22906 :2,200円	マイティボンジャック/ピンボールアクション/ボンジャック/ソロモンの鍵/センジョウ/スーパースターフォース(ア)/グリダイアンファイト/ガズラー/アルゴスの戦士/スターフォース/マイティボンジャック(ア)/他	86' 9 '25	
セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1	CD 28XA-107 :2,800円 CT ALC-22907 :2,200円 LP ALR-22907 :2,200円	アウトラン／スペースハリアー／アレックスキッドのミラクルワールド(ア)	86'12'21	
タイトー・ゲーム・ ミュージック	CD 28XA-110 :2,800円 CT ALC-22908 :2,200円 LP ALR-22908 :2,200円	影の伝説/スペースインベーダー/エレベーターアクション/スーパーデッドヒートII/奇々怪界/スクランブルフォーメーション/アルカノイド/ちゃっくんぽっぷ/バブルボブル/ハレーズコメット/アウターゾーン(ア)/他	87' 1 '25	
セガ・ゲーム・ミュージック VOL.2	CD 28XA-108 :2,800円 CT ALC-22909 :2,200円 LP ALR-22909 :2,200円	ファンタジーゾーン／ハングオン／エンデューロレーサー／カルテット	87' 2 '25	
SNKゲーム・ミュージック	CD 28XA-120 :2,800円 CT ALC-22910 :2,200円 LP ALR-22910 :2,200円	怒号層圏／アテナ／TANK／怒／ASO	87' 2 '25	
コナミック・ゲーム・ フリークス	CD 28XA-135 :2,800円 CT ALC-22911 :2,200円 LP ALR-22911 :2,200円	コナミ・モーニング・ミュージック(CDのみ)/恋のホットロック/謎の壁(ア)/火の鳥/もえろツインビー(ア)/沙羅曼蛇/悪魔城ドラキュラ(ア)/MSXメドレー/WECル・マン24/特殊部隊ジャッカル	87' 3 '25	
ダライアス／ズンタタ タイトー・ゲーム・ミュージック VOL.2	CD 28XA-166 :2,800円 CT ALC-22912 :2,200円 LP ALR-22912 :2,200円	オリジナル6曲＋アレンジ5曲(Main Theme - Chaos／Cosmic Air Way／Inorganic Beat／Captain Neo／The Sea)	87' 6 '25	

●スタートレーダー

●THE BEST OF VIDEO GAME

●サンダークロス

●ファミコン・ミュージック

●がんばれゴエモン2

●コナミ・ゲーム・ミュージックVol.1

●ゴーファーの野望 エピソード2

●ハドソン・ゲーム・ミュージック

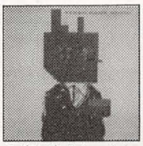
●F1スピリット・3D スペシャル

●カプコン・ゲーム・ミュージック

●コナミ・ゲーム・ミュージックVol.2

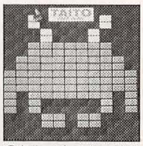
アルファ
レコード
▼

●テクモ・ゲーム・ミュージック


●ビデオゲーム・ミュージック

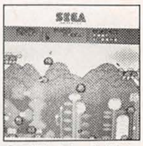
●セガ・ゲーム・ミュージック Vol.1

●スーパーゼビウス



●タイトー・ゲーム・ミュージック

●ザ・リターン・オブ・ビデオゲーム



●セガ・ゲーム・ミュージックVol.2

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
ナムコ・ゲーム・ミュージック VOL.1	CD 28XA-170：2,800円 CT ALC-22913：2,200円 LP ALR-22913：2,200円	ザ・リターン・オブ・イシター／サンダーセプター／ホッピングマッピー／ローリングサンダー／源平討魔伝	87' 7 '25	
ナムコ・ゲーム・ミュージック VOL.2	CD 28XA-171：2,800円 CT ALC-22914：2,200円 LP ALR-22914：2,200円	妖怪道中記／スカイキッド／バラデューク／ワンダーモモ／モトス／スカイキッド・デラックス	87' 8 '25	
エキスポの万国大戦略／EXPO	CD 28XA-175：2,800円 CT ALC-22916：2,200円 LP ALR-22916：2,200円	これはゲームミュージックではない。EXPOというバンドが演奏する，ゲームミュージック風音楽12曲を収録	87' 9 '25	
アフターバーナー セガ・ゲーム・ミュージック VOL.3	CD 28XA-109：2,800円 CT ALC-22915：2,200円 LP ALR-22915：2,200円	アフターバーナー／エイリアンシンドローム／スーパーハングオン／SDI／ダンクショット(CDのみ)	87'10'10	
エニックス・ゲーム・ミュージック	CD 28XA-178：2,800円 CT ALC-22917：2,200円 LP ALR-22917：2,200円	ジーザス／ドアドアmkII／ウイングマンI，II／ワールドゴルフII／ガンダーラ／地球戦士ライーザ／ザース／アニマルランド殺人事件(グレードアップ・バージョン)	87'10'25	
ファルコム・ゲーム・ミュージック	CD 28XA-179：2,800円 CT ALC-22918：2,200円 LP ALR-22918：2,200円	イース／太陽の神殿／ドラゴンスレイヤーIV／ロマンシア／ザナドゥ・シナリオII＋グレードアップ・バージョン2曲(イース・Palace of Destruction／The Morning Grow)	87'11'10	
ファミコン・ミュージック VOL.2	CD 28XA-197：2,800円 CT ALC-22919：2,200円 LP ALR-22919：2,200円	新鬼ヶ島・前編／バレーボール／メトロイド／ゴルフJAPANコース／パルテナの鏡／夢工場ドキドキパニック(ア)／リンクの冒険／謎の村雨城／ゴルフUSコース／新鬼ヶ島・後編	87'11'28	
GMOクリスマス・ソングス	CD 28XA-180：2,800円 CT ALC-22920：2,200円 LP ALR-22920：2,200円	これもゲームミュージックではない。PSGサウンドで再現したクリスマスソング12曲を収録	87'11'28	
セガ体感ゲーム・スペシャル	CD 28XA-198：2,800円 CT ALC-28096：2,200円	アフターバーナー／アウトラン／ハングオン／スペースハリアー	87'12'21	
R-TYPE アイレム・ゲーム・ミュージック	CD 28XA-199：2,800円 CT ALC-22921：2,200円 LP ALR-22921：2,200円	R-TYPE／怪傑ヤンチャ丸／妖獣伝／ムーンパトロール(ア)／キックルキューブ／ロードランナーI，II，III，IV／Mr.ヘリの大冒険	88' 1 '25	
A-JAX コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.4	CD 28XA-201：2,800円 CT ALC-22922：2,200円 LP ALR-22922：2,200円	A-JAX／ライフフォース／バトランティス(CDのみ)／グラディウス2(ア)／魔獣の王国／魂斗羅／F1スピリット(ア)	88' 3 '10	
カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.2	CD 28XA-203：2,800円 CT ALC-22923：2,200円 LP ALR-22923：2,200円	ストリートファイター／トップシークレット／ロックマン(ア)ラッシュ&クラッシュ／サイドアーム	88' 3 '25	
カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.3	CD 28XA-204：2,800円 CT ALC-22924：2,200円 LP ALR-22924：2,200円	虎への道／1943／魔界島(ア)／ブラックドラゴン	88' 4 '20	
データイースト・ゲーム・ミュージック	CD 28XA-205：2,800円 CT ALC-22925：2,200円 LP ALR-22925：2,200円	カルノフ／チェルノブ／サイコニクス・オスカー／ダーウィン4078(ア)／スーパーリアルダーウィン／ヘビーバレル／ポケットギャル／ワンダープラネット(CDのみ)	88' 5 '10	
コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル	CD 28XA-214：2,800円 CT ALC-28103：2,200円	ツインビー／グラディウス／ギャラクティック・ウォーリアーズ／沙羅曼蛇／特殊部隊ジャッカル／魂斗羅／A-JAX	88' 8 '25	
ビジランテ	CDシングル 15A3-2 :1,500円 CT 15A5-2 :1,500円	オリジナル全15曲収録	88'12'21	
最後の忍道	CDシングル 15A3-3 :1,500円 CT 15A5-3 :1,500円	オリジナル全17曲収録	88'12'21	
イメージファイト	CDシングル 15A3-4 :1,500円 CT 15A5-4 :1,500円	オリジナル全18曲収録	89' 1 '25	
ザ・スキーム	CD 25A2-8 :2,627円(税込) CT 20A4-8 :2,070円(税込)	アレンジ5曲(The Emperor was Steeped in Vice/The Force Rotted Away/I'll Save You All My Justice/Thousand Eyes/Perpetual Dark)＋オリジナル16曲＋ボツ2曲	89' 4 '10	

アポロン音楽工業

〠160 東京都新宿区若葉町1-5 ☎03-353-0191

GM史上最大のヒット作『ドラクエ』シリーズを擁するアポロンは，アーケードからパソコン，ファミコン，PCエンジンと，幅広い分野の作品を発売しています。その発売総タイトル数は，全社中No.1。なかでも異色なのが，1ゲームにつき1本の"1,000円カセット"シリーズです。近頃はそのシリーズの作品が，続々とCDシングルで再発売されています。

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス(ファミコン版)	CT KHY-1010：1,000円	ファミコン版『グラディウス』のBGMを完全収録。アポロン1,000円カセット・シリーズの第1作	86' 5 '21	
組曲ドラゴンクエスト	CD BY30-5121：3,000円 CT KSF-1476：2,500円 LP AY25-0005：2,500円	オーケストラ・バージョン8曲(序曲／ラダトーム城／街の人々／広野を行く／戦闘／洞窟／竜王／フィナーレ)＋オリジナル9曲	86'10' 5	
オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇(アーケード版)	CDシングル BY12-5019：1,200円 CT KHY-1012：1,000円	オリジナル8曲＋SEコレクション	86'12'16	

●SNKゲーム・ミュージック

●GMOクリスマス・ソングス

●コナミック・ゲーム・フリークス

●セガ体感ゲーム・スペシャル

●ダライアス

●R-TYPE

●ナムコ・ゲーム・ミュージックVol.1

●A-JAX

●ナムコ・ゲーム・ミュージックVol.2

●カプコン・ゲームVol.2

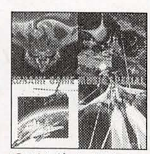
●エキスポの万国大戦略

●カプコン・ゲームVol.3

●アフターバーナー

●データイースト・ゲーム

●エニックス・ゲーム・ミュージック


●コナミ・ゲーム・スペシャル

●ファルコム・ゲーム・ミュージック

●ビジランテ

●ファミコン・ミュージックVol.2

●最後の忍道

ドラゴンクエストの世界 ドラゴンクエストII 〜悪霊の神々	CD BY30-5136 :3,000円 CT KSF-1486 :2,500円 LP AY25-0006 :2,500円	オーケストラ・バージョン10曲(ドラゴンクエスト・マーチ/Love Song探して/王城/街の賑わい/恐怖の地下道〜魔の塔/レクイエム/遙かなる旅路〜広野を行く/他)+ゲーム・オリジナル・サウンド・ストーリー	87'2'5	
熱血硬派くにおくん サウンド・ストーリー	CT KHY-1013 :1,000円	シンセサイザーによるグレードアップ・バージョン13曲(オープニング〜熱血硬派〜/ゲーム・イントロ〜ヒロシを救え!!/プラットホームシーン〜激突/車内大乱闘〜りきとの一騎打ち/他)	87'3'5	
オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス (アーケード版)	CDシングル BY12-5021 :1,200円 CT KHY-1016 :1,000円	オリジナル10曲+SEコレクション	87'5'5	
パソコン・ミュージック JESUS/ガンダーラ/ウイングマン2	CD BY30-5169 :3,000円 CT KSF-1493 :2,500円 LP AY25-0007 :2,500円	ジーザス,ガンダーラ,ウイングマン2の全曲を収録	87'6'21	
ALL OVER XANADU	CD BY30-5170 :3,000円 CT KSF-1497 :2,500円 LP AY25-0008 :2,500円	ザナドゥ,ザナドゥ・シナリオIIの中から数曲を選び,フルアレンジで収録(Beginning XANADU/The Resurrection of Dragon/Feel at Ease/A Calm Tone of Voice/他)	87'7'5	
サウンド・アドベンチャー 北海道連鎖殺人事件 オホーツクに消ゆ	CD BY30-5171 :3,000円 CT KSF-1498 :2,500円 LP AY25-0009 :2,500円	ファミコン版BGMのフルアレンジ10曲(オープニングテーマ/ルブラン/北の出会い/グッドラック/真紀子とめぐみ/オホーツクに消ゆ/すすきの人生/追跡/ファイティング・ジュンノスケ/エンディング・テーマ〜新たなる旅立ち)	87'8'5	
オリジナル・サウンド・オブ・WECル・マン24	CDシングル BY12-5027 :1,200円 CT KHY-1018 :1,000円	オリジナル9曲+アレンジ2曲(Garaxian Express/Highway Killer…ボーカル・バージョン)	87'8'21	
マーチ・ドラゴンクエスト	EP AY07-0072 : 700円 CT KHY-1019 :1,000円	マーチ・ドラゴンクエスト/マーチ・ドラゴンクエスト・メドレー(カセット版に収録されているのはロング・バージョン)	87'8'21	
オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレイヤーIV	CT KHY-1020 :1,000円	オリジナル19曲+SEピックアップ・メドレー	87'9'21	
オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス2(MSX版)	CDシングル BY12-5022 :1,200円 CT KHY-1021 :1,000円	SCC音源を駆使した最初のソフト,MSX版『グラディウス2』のオリジナル13曲を収録	87'10'5	
ドラゴンクエスト・イン・コンサート	CD BY30-5173 :3,000円 CT KSF-1499 :2,500円 LP AY25-0010 :2,500円	組曲ドラゴンクエストI/組曲ドラゴンクエストII/ドラゴンクエストII(遙かなる旅路〜広野を行く〜果てしなき世界/海原を行く/戦い〜死を賭して/この道わが旅)/組曲動物の謝肉祭(CD,CTのみ)	87'10'21	
サウンド・ファンタジー・ロマンシア	CD BY30-5176 :3,000円 CT KSF-1500 :2,500円 LP AY25-0011 :2,500円	アレンジ5曲+ボーカル・バージョン2曲(オープニング・ゲート〜夢旅人〜/ソング・オブ・ロマンシア〜微風のロマンシア〜)+オリジナル・サウンド・メドレー	87'11'21	
オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス&沙羅曼蛇 ―バトル・ミュージック・コレクション―	CD BY30-5180 :3,000円 CT KSF-1506 :2,500円 LP AY25-0015 :2,500円	グラディウス(アーケード版)/グラディウス2(MSX版)/沙羅曼蛇(アーケード版)/グラディウス(ファミコン版)	87'11'21	
We Love Wizardry	CD BY30-5179 :3,000円 CT KSF-1505 :2,500円 LP AY25-0012 :2,500円	ファミコン版BGMのフルアレンジ13曲(オープニング/城/ギルガメッシュの酒場/冒険者の宿/ボルタック商店/カント寺院/町はずれ/地下迷宮/キャンプ/戦闘/全滅/ワードナ/任務完了	87'12'5	
オリジナル・サウンド・オブ・双截龍	CDシングル BY12-5028 :1,200円 CT KHY-1026 :1,000円	シンセサイザーによるグレードアップ・バージョン9曲(オープニング/スラム街/工場地帯/闘いのあとで/旅立ち/森林編/大男アボボ登場/大要塞/エンディング)	88'2'21	
交響組曲ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	CD BY30-5181 :3,000円 CT KLA-1567 :2,800円 LP AY30-0001〜2 :3,000円	オーケストラ・バージョン10曲(ロトのテーマ/王宮のロンド/世界をまわる/冒険の旅/ダンジョン〜塔〜幽霊船/鎮魂歌〜ほこら/海を越えて/おおぞらをとぶ/他)+ゲーム・オリジナル・サウンド・ストーリー	88'3'7	
オリジナル・サウンド・オブ・サイバータンク	CDシングル BY12-5029 :1,200円 CT KHY-1027 :1,000円	オリジナル8曲+アレンジ2曲(Strange World/Rolling Skeleton's Brain)	88'3'30	
オリジナル・サウンド・オブ・ザナドゥvsイース(MSX版)	CT KHY-1028 :1,000円	ザナドゥ,イースのMSX版のみに入っている全17曲を完全収録	88'3'30	
オリジナル・サウンド・オブ・シルフィード	CDシングル BY12-5030 :1,200円 CT KHY-1030 :1,000円	シンセサイザーによるグレードアップ・バージョン11曲(The Legend of SILPHEED/Silph of Wind/Double Star/Battle on Orbic/Landing Base/Asteroid/他)	88'5'5	
オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス	CDシングル BY12-5023 :1,200円 CT KHY-1032 :1,000円	オリジナル12曲+SEコレクション	88'5'21	
ドラゴンクエストIII そして伝説へ… (鴻上尚史ボーカル版)	CDシングル BY10-0008 :1,000円 EP AY07-0090 : 700円 CT K10-0026 :1,000円	そして伝説へ…/冒険の旅(それぞれ鴻上尚史によるボーカル版とオリジナルカラオケ版を収録)	88'6'21	
ドラゴンクエスト・イン・ブラス	CD BY30-5201 :3,000円 CT KSF-1523 :2,500円 LP AY25-0020 :2,500円	ドラクエシリーズのアナザー・アレンジバージョン11曲(行進曲・ロトのテーマ/冒険の旅/海のワルツ/戦闘/フィナーレ/この道わが旅/そして伝説へ…/ロトのテーマ/他)	88'7'5	
行進曲・ロトのテーマ	CDシングル BY12-5001 :1,200円 CT KHY-1033 :1,000円	行進曲・ロトのテーマ/マーチ・冒険の旅	88'7'5	
スペース・オデッセイ・グラディウスII 〜GOFERの野望〜	CD BY30-5202 :3,000円 CT KSF-1524 :2,500円 LP AY25-0021 :2,500円	アレンジ6曲(Opening Theme/Fighting Around/Living The Hard Days/Off Them All/The Final Enemy/Eternal Planet)+オリジナル22曲+SEコレクション	88'7'21	
サウンド・ストーリー・熱血高校ドッジボール部	CT KHY-1034 :1,000円	シンセサイザーによるグレードアップ・バージョン9曲(タイトル〜オープニング・テーマ/『まて!このやろ』/日本選手権〜宿敵りきとの対決/世界進出!!/対イギリス・チームのテーマ/他)	88'8'5	
オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇 (MSX版)	CDシングル BY12-5020 :1,200円 CT KHY-1035 :1,000円	オリジナル8曲+SEコレクション	88'8'5	
ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン	CD BY30-5204 :3,000円 CT KSF-1550 :2,500円 LP AY25-0023 :2,500円	エレクトーンによるアレンジ・バージョン23曲(ロトのテーマ/王宮のロンド/街/ジパング/ピラミッド/村/冒険の旅/ダンジョン/塔/幽霊船/鎮魂歌〜ほこら/海を越えて/おおぞらをとぶ/他)	88'9'21	
アンジェラス 〜悪魔の福音〜	CD BY30-5205 :3,000円 CT KSF-1553 :2,500円 LP AY25-0024 :2,500円	オリジナル19曲+フェアライトによるアレンジ14曲(プロローグ/愛のシンパシー/ブライアンとエリス/変貌/ブルー・オブジェ/エヴァンジェル・オン・グノーシス・悲しみのノクターン/他)	88'9'21	
ドラゴンクエスト・ライヴ・コンサート	CD BY30-5206 :3,000円 CT KSF-1554 :2,500円 LP AY25-0025 :2,500円	オーケストラ・ライヴ・レコーディング・バージョン19曲…1988年8月29日に東京・五反田・ゆうぽうとで行なわれたコンサートのライブ版	88'10'21	

●イメージファイト

●オホーツクに消ゆ

●ザ・スキーム

●WECル・マン24

アポロン
音楽工業
▼

●マーチ・ドラゴンクエスト

●組曲ドラゴンクエスト

●ドラゴンスレイヤーIV

●沙羅曼蛇(アーケード版)

●グラディウス2(MSX版)

●ドラゴンクエストII

●ドラゴンクエスト・イン・コンサート

●熱血硬派くにおくん

●サウンド・ファンタジー・ロマンシア

●グラディウス(アーケード版)

●グラディウス&沙羅曼蛇

●JESUS/ガンダーラ

●We Love Wizardry

●ALL OVER XANADU

●双截龍

組曲グラディウス・ファンタジア	CD BY30-5207 :3,000円 CT KSF-1555 :2,500円 LP AY25-0026 :2,500円	グラディウス，グラ2，グラIIの曲を組曲風にアレンジ。全8曲＋グラディウス・オリジナル・サウンド・ストーリー（CDのみ）	88'11'21	
ファンタジック・ワールド・オブ・スーパーマリオブラザーズ3	CDシングル BY12-5031 :1,200円 CT KHY-1036 :1,000円	アレンジ4曲（イン・ザ・ファンタジック・ムード／戦わずにいられない／マリオ協奏曲／ジ・エンド・オブ・ザ・ファンタジック・ワールド）＋オリジナル・サウンド・ストーリー	88'12'5	
ドラゴンスピリット〜エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット〜	CD BY30-5208 :3,000円 CT KY25-0001 :2,500円	PCエンジン版のナムコBGM集。ドラゴンスピリット/妖怪道中記/ギャラガ'88/ドラスピSEコレクション/妖怪SEコレクション/ギャラ88SEコレクション/ドラゴンスピリット(SE入りバージョン)	89'2'5	
組曲ウィザードリィII 〜リルガミンの遺産〜	CD BY30-5209 :3,000円 CT KY25-0002 :2,500円	ファミコン版BGMのフルアレンジ13曲＋ウィザードリィII・ゲーム・オリジナル・サウンド・ストーリー＋SEコレクション	89'3'5	
くにおくん・サウンド・コレクション	CD CT	未　　定	89'6'5	
サウンドストーリー・ダウンタウン熱血物語	CDシングル CT	未　　定	89'6'5	

ビクター音楽産業

〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18 原宿ピアザビル ☎03-405-5151

ビクターといえば，ナムコと手を組んだ一連の「ビデオゲーム・グラフィティ」シリーズが思い浮かびます。この会社のアレンジのユニークさには定評があるので，ひととおり聴いてみることをオススメします。同時平行で進められている「ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モード」シリーズは，ファミコン版のBGMを収録したもの。この二つのシリーズはいつまでも継続してほしいですね。

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
ビデオゲーム・グラフィティ	CD VDR-1165 :3,200円 CT VCH-10334 :2,800円 LP SJX-30291 :2,800円	フルアレンジ9曲（モトス/スカイキッド/バラデューク/スターラスター/源平討魔伝/かっとびラリーX！ちょっとマッピー男の子/恋のディグダグ/目蒲線の女〜リブルとラブルのお話）	86'3'21	
ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モード	CD VDR-1285 :3,200円 CT VCH-10365 :2,800円 LP SJX-30312 :2,800円	ナムコット・ファミコン版BGM9曲（ワルキューレの冒険/マッピー/ワープマン/スペースファンタジー/ゼビウス/バベルの塔/バトルシティ/ヒットゲームスクランブル/リブルラブル…BGMのみ仮想ファミコン化）	86'9'21	
銀河伝承	CD VDR-1305 :3,200円 CT VCH-10372 :2,800円 LP SJX-30315 :2,800円	フルアレンジ10曲（序曲/ロマンティック・オデッセイ/伝説の唄/宇宙のテーマ/リタの夢中/FANTASY/洞窟のテーマ/SPACE LOVE/惑星のテーマ/ロマンティック・オデッセイ）	86'11'5	
ビデオゲーム・グラフィティ Vol.2	CD VDR-5222 :3,000円 CT VCH-1886 :2,500円 LP SJX-25047 :2,500円	ドラゴンスピリット／トイポップ／ブレイザー／ワンダーモモ（㋐）／サンダーセプター（㋐）／妖怪道中記（㋐）	87'10'21	
ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モードVol.2	CD VDR-5243 :3,000円 CT VCH-1893 :2,500円 LP SJX-25048 :2,500円	ナムコット・ファミコン版BGMオリジナル6曲＋それぞれのアレンジ6曲（ファミリースタジアム/ファミリージョッキー/ファミリーサーキット/ナムコクラシック/ファミリーボクシング/ファミリーテニス）	88'8'21	
ビデオゲーム・グラフィティ Vol.3	CD VDR-5278 :3,000円 CT VCH-1905 :2,500円 LP SJX-25049 :2,500円	アサルト／ギャラガ'88／爆突機銃艇／ワールドスタジアム／ローリングサンダー（㋐）／トイポップ（㋐）	88'12'16	
ビデオゲーム・グラフィティ Vol.4	CD VDR-5282 :3,000円 CT VCH-1907 :2,500円 LP SJX-25050 :2,500円	ベラボーマン（ドラマ＋㋐＋オリジナル）／パックマニア／ファイナルラップ／クエスター／ドラゴンスピリット（㋐）	89'3'8	
ラサール石井のチャイルズ・クエスト（仮題）	CD CT LP	未　　定	89'6'7	

ポリスター

〒107 東京都港区南青山5-1-2 青山エリービル ☎03-406-8161

GMというジャンルへの参入の時期こそ他社に一歩遅れをとったものの，最近なかなかの善戦を見ているのが，ここポリスターです。ラインナップを見てみると，『J.B. ハロルド』『セタ』など，ツウ好みの作品がそろっています。4月以降しばらくは，月2本のペースで新作を発表することですから，期待していましょう。

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
ALL SOUNDS OF SORCERIAN —ソーサリアン全曲集—	CD H30X-20006 :3,000円 CT X25X-1006 :2,500円	オリジナル全曲＋オープニング組曲（㋐）＋エンディング組曲（㋐）	88'4'21	

●交響組曲・ドラゴンクエストIII

●沙羅曼蛇（MSX版）

●サイバータンク

●ドラゴンクエスト・エレクトーン

●ザナドゥvsイース（MSX版）

●アンジェラス

●シルフィード

●ドラゴンクエスト・ライヴ

●パロディウス

●組曲グラディウス・ファンタジア

●ドラゴンクエストIII

●スーパーマリオブラザーズ3

●ドラゴンクエスト・イン・ブラス

●ドラゴンスピリット

●行進曲・ロトのテーマ

●組曲ウィザードリィII

●グラディウスII

●くにおくんサウンドコレクション

●熱血高校ドッジボール部

●ダウンタウン熱血物語

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
DECO HISTORY —DATA EAST GAME MUSIC SCENE ONE—	CD H25X-20008 :2,500円 CT X22X-1008 :2,200円 LP R22X-1008 :2,200円	スタジアム・ヒーロー/ブレイウッド/臥竜烈伝/魔境戦士/キャプテン・シルバー/迷宮ハンターG/サイドポケット/ラストミッション/ドラゴンニンジャ/バーディトライ/レーザーウォー/シークレットサービス	88' 9 '25	
ALL SOUNDS OF LAST ARMAGEDDON —ラストハルマゲドン全曲集—	CD H30X-20010 :3,000円 CT X25X-1010 :2,500円	オリジナル全曲+サウンドボードIIによるグレードアップ・バージョン2曲	88'10'25	
THE LEGEND OF DRAGON SLAYERS —ドラゴンスレイヤー伝説—	CD H32X-20012 :3,200円 CT X28X-1011 :2,800円	ドラゴンスレイヤーシリーズ(ザナドゥ，ザナドゥ・シナリオII，ロマンシア，ドラスレIV，ソーサリアン，同追加シナリオVol. 1)の中から数曲を選び，フルアレンジした一枚	88'11'25	
J. B. ハロルド・サウンド・コレクション SCENE1	CD H30X-20014 :3,000円 CT X25X-1013 :2,500円	殺人倶楽部/マンハッタン・レクイエム/殺意の接吻/J. B. #3/J. B. ハロルド・サウンドミステリー(ア)	88'12'21	
ファイナル・ファンタジーI・II全曲集	CD H25X-20015 :2,500円 CT X22X-1014 :2,200円	オリジナル全曲+アレンジ2曲	88'12'21	
セタ・ゲーム・ミュージック SCENE1	CD H24X-10001 :2,472円(税込) CT X21X-3501 :2,163円(税込)	トゥイン・イーグル(ア)/目撃(ア)/US. CLASSICゴルフ/新作戦争アクションゲーム/特殊部隊U.A.G.(ア)/スーパーリアル麻雀PIII(ア)	89' 4 '25	
T&E・ゲーム・ミュージック SCENE1	CD H28X-10002 :2,884円(税込) CT XH24X-3502:2,472円(税込)	サイオブレード組曲(ア)/サイオブレード/スーパーレイドック/レイドック2/レイドック2組曲(ア)/あーぱーみゃーどっく	89' 4 '25	
サバッシュ	CD CT	未　定	89' 5 '25	
サーク	CD CT	未　定	89' 5 '25	

東芝EMI

〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03-587-9111

発売タイトル数は少ないですが，東芝EMIの作品はいつもフル・アレンジで，そのアレンジがなかなかイイ線をいっています。3作中2作を思わず巻頭の「絶対オススメ」に選んじゃうくらい，クオリティが高いんです。

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
ディーヴァ	CD CA30-1399 :3,000円 CT ZH25-1795 :2,500円 LP ETP-80201 :2,500円	フルアレンジ16曲(ディーヴァI/ヴリトラの炎/ナーサティア/ドライブI/ニルヴァーナの試練/アスラの血流/ドライビング・アーマーI/ナーサティアの玉座I/ソーマの杯/フリート・バトル/他)	87' 3 ' 3	
TOY MUSIC /アキハバラ・エレクトリック・サーカス	CD CT32-5299 :3,200円 CT ZT28-5299 :2,800円 LP RT28-5299 :2,800円	ディスクシステムのテーマ+アレンジ9曲(謎の村雨城/ファミコン探偵倶楽部・消えた後継者/スーパーマリオブラザーズ/パルテナの鏡/新・鬼ヶ島/ファミコングランプリF1レース〜3Dホットラリー/メトロイド/ゼルダの伝説/他)	88' 9 '15	
SUPER MARIO BROS.3 /アキハバラ・エレクトリック・サーカス	CD CT32-5329 :3,200円 CT ZT28-5329 :2,800円	フルアレンジ10曲(Maze 1/Adventures/Maze 2/Waterfront/Underground/Boss/Athletic/The Lap/Thank you Mario/Super Mario Bros. 3)	88'12'16	

ファンハウス

〒160 東京都新宿区新宿1-9-1 ☎03-350-8620

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
スーパーマリオブラザーズ オリジナル・サウンド・トラック	EP 07FA-1072 : 700円 CT 10FC-2046 :1,000円	オリジナル・バージョン/オーケストラ・バージョン	86' 3 '31	
謎の村雨城/ゼルダの伝説	EP 07FA-1085 : 700円 CT 10FC-8001 :1,000円	謎の村雨城オーケストラ・バージョン/ゼルダの伝説オーケストラ・バージョン(両A面)	86' 7 '23	
高橋名人の冒険島	EP 07FA-8001 : 700円 CT 10FC-8001 :1,000円	高橋名人の冒険島テーマソング/高橋名人のシンクロナイズド冒険島	86' 9 '20	
Bugってハニー「愛はメリーゴーランド」	EP 07FA-8002 : 700円 CT 10FC-8002 :1,000円	愛はメリーゴーランド/Bugってハニー	86'10'22	
Bugってハニー	LP 23FB-8501 :2,300円 CT 23FC-8501 :2,300円	Bugってハニー/お話：高橋名人とハニーちゃん/高橋名人の冒険島テーマソング/高橋名人のシンクロナイズド冒険島/愛はメリーゴーランド/Bugってハニー(歌・ドラマ)/他	86'12'25	

ビクター音産 ▼

●DECO HISTORY

●ビデオゲーム・グラフィティ

●LAST ARMAGEDDON

●ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モード

●DRAGON SLAYERS

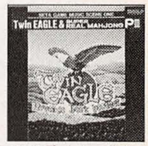
●銀河伝承

●J.B.ハロルド・サウンド

●ビデオゲーム・グラフィティVol.2

●ファイナル・ファンタジーI・II

●ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モードVol.2


●セタ・ゲーム・ミュージック

●ビデオゲーム・グラフィティVol.3

●T&E・ゲーム・ミュージック

●ビデオゲーム・グラフィティVol.4

東芝EMI ▼

●ディーヴァ

ポリスター ▼

●ALL SOUNDS OF SORCERIAN

●TOY MUSIC

パルテナの鏡／メトロイド	EP 07FA-1106 ： 700円 CT 10FC-2079 ：1,000円	パルテナの鏡オーケストラ・バージョン／メトロイド・オーケストラ・バージョン	87' 2 '25	
桃太郎電蓄	CD 20FD-7039 ：2,000円 CT 18FC-7039 ：1,800円	フルアレンジ25曲メドレー収録(春／桃太郎の家／戦闘１／力つきて／村／愛と勇気のマーチ／戦闘２／貧乏神のテーマ／仙人のテーマ／他)	88'12'21	

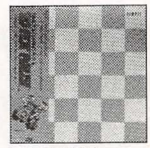
●SUPER MARIO BROS.3

徳間
ジャパン
▼

徳間ジャパン

〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル8F ☎03-508-4911

ファン
ハウス
▼


●3Dホットラリー

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
スーパーマリオブラザーズ 噂のモモコ／S･M･B	EP 7JAS-69 ： 700円	噂のモモコ／ピーチ姫のララバイ(Insturumental)	86' 5 '25	
スーパーマリオ・シンドローム	LP 25JAL-3054 ：2,500円 CT 25J-2054 ：2,500円	1986スーパーマリオブラザーズの旅/世界最強のスーパーマリオブラザーズ/スーパーマリオブラザーズの逆襲/まだ見ぬプリンセス/突貫スーパーマリオブラザーズ/ワルツ・フォー・スイミング・マリオ/マリオNo.5/クッパ・インフェルノ/他	86' 5 '25	
3Dホットラリー	CD 32BTC-203 ：3,200円 CT 28BCP-2049 ：2,800円 LP 28BLC-3049 ：2,800円	フルアレンジ９曲(モンスターダンス/ウインドコマンダー/ピットサーカス/オープニング/ゲームセレクト/ジャストスタート/ファイアーボール/コングラッチュレーション/メッセージ)	88' 7 '25	
ハル・ゲーム・ミュージック	CD 32JC-321 ：3,200円 CT 28J-2169 ：2,800円 LP 28JAL-3169 ：2,800円	エッガーランド(ア)／エアーフォートレス(ア)／ファイアーバム(ア)／ガルフォース(ア)／エッガーランド／ジャンボ尾崎のホールインワン・プロフェッショナル／ファイアーバム	88' 8 '25	

●スーパーマリオブラザーズ

●ハル・ゲーム・ミュージック

●謎の村雨城

キティ
レコード
▼

キティレコード

〒153 東京都目黒区大橋1-8-4 ☎03-780-8631

●高橋名人の冒険島

●貝獣物語

タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
貝獣物語	CD H30K20136 ：3,000円 CT 25CS0194 ：2,500円	アレンジ６曲(オープニング・テーマ／出発／未知なる地へ／浮遊城～天女／戦い／エンディング・テーマ)＋オリジナル18曲＋効果音27種	88'12'21	

●「愛はメリーゴーランド」

ポリドール
▼

ポリドール

〒153 東京都目黒区大橋1-8-4 ☎03-780-8594

あの光栄がレコード業界にも進出してきました。手はじめに発売するのが，以下の３タイトル。それぞれの内容は，ソフトの中に同梱されているものと同じだそうです。

●Bugってハニー

●信長の野望・戦国群雄伝

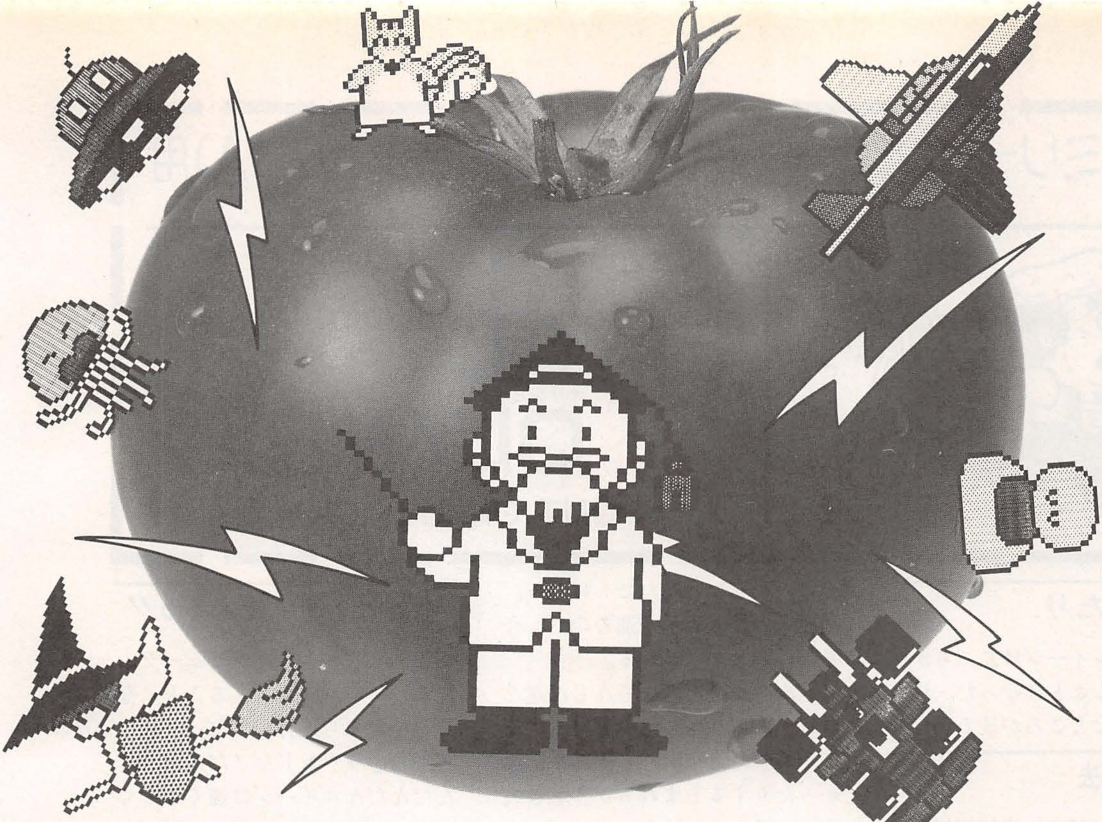
タイトル	メディア/品番/価格	主な収録曲/備考	発売日	チェック欄
信長の野望・戦国群雄伝	CD H29E-20001 ：2,987円(税込) CT 26CE-1001 ：2,678円(税込)	フルアレンジ８曲(オープニング～群雄決起／時の調べ／怨狼の牙／もうすぐに…／戦雲～覇者への道／いにしえの瞳／傍にいるから／遠い仲間へ)	89' 4 '25	
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	CD H29E-20002 ：2,987円(税込) CT 26CE-1002 ：2,678円(税込)	フルアレンジ11曲(元朝秘史/夢の旅人/騎馬の舞い/モンゴル帝国/オルド/東ヨーロッパ/西ヨーロッパ/レクイエム/モンゴル高原/戴冠式/時のメモリー)	89' 4 '25	
水滸伝・天命の誓い	CD H29E-20003 ：2,987円(税込) CT 26CE-1003 ：2,678円(税込)	フルアレンジ８曲(オープニング～無類の宴／夢，いつの日か…／春光／夏木立／秋風／冬景色／組曲・梁山泊／夢，いつの日か…)	89' 4 '25	

●パルテナの鏡

●蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

●桃太郎電蓄

●水滸伝・天命の誓い



BM特選 プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(例N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V2.1A)用

(※V3では動きません)

マリオとルイージのマラソンだ

FINAL OLYMPIC

(ファイナル オリンピック)

OUT OF MEMORY

ものがたり

マリオとルイージはどっちが速いか競争(きょうそう)することになった。場所は同じようなところが続く丘(おか)だ!!

競争方法

ひたすらⒶボタン連打だだだ!!

画面

プレイ・セレクトして，スタート。画面は各プレイヤー用に上と下がある（ファイナル・ラップだ!)。だから，同じフィールドに2人いれば各画面に相手が映る。つまり，上と下の画面に各2人いるのだ!画面の端(はし)に行くとつぎのフィールドに行ったことになる。画面上の位置表示が進むので，今どの位置かすぐわかる。

どんどんどんどんどんどん進んで行くと折(お)り返し地点となる。そこから来た道を戻(もど)ろう!!相手が遅かったりするとすれちがうとき笑えるっ!もとの地点に戻ればゴールだ。もちろん先にゴールしたほうが勝ち!!!!

なんと1playもあるっ!!

1playのときはコンピュータの操(あやつ)るルイージと競争することになる。ひたすら連打だだだっ!!勝てばつぎのラウンドだ!だんだんだんだんだんルイージは速くなってくる。4面まで行けばいいほうだ。それ以上は高橋名人。さらにもっといけば高橋名人を越えたっ!!!?

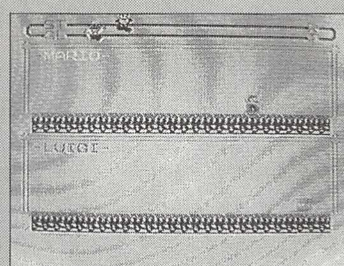
《第1表》変数表

x, v	マリオとルイージの座標
p, pp	仮想位置（画面上の位置線）
D, DD	moveの方向
mx, Lx	マリオとルイージの座標増分
R	1play時のラウンド
n	1play時のルイージの速さ
c	playセレクト判定
e	タイトル画面プレイ・セレクト
s, t	キー入力
m, L	連射用

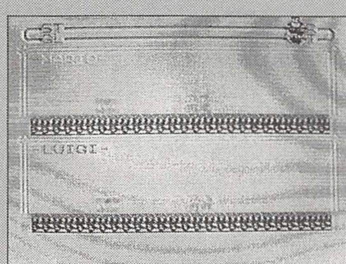
プログラム

1〜	初期設定，タイトル
7〜	プレイ・セレクト，スタート
50〜	メイン
305〜	ゴール，クリア，ゲーム・オーバー

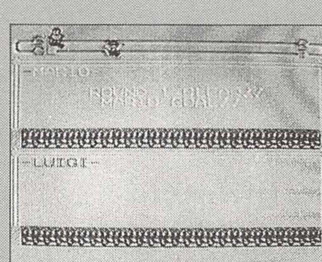
▲《写真1》2人でも遊べるマラソン競技のはじまりだ



▲《写真2》とにかくボタン連打で，走れ走れ，それ走れ!



▲《写真3》折り返し点を通過。相手とすれちがうのには大笑い



▲《写真4》やったね，勝利!第2ラウンドへレッツゴー

《OVER FLOW》みなさん，お待ちかねのOFコーナーのはじまり，はじまり〜。桜も満開。このOFを読みながらお花見なんて，ちょっとおしゃれじゃない？さあキミも，アンケート・ハガキでどしどし参加しようぜいっ。

なんとまだまだ まだまだまだ

なんとあのファイナル・ラップのように2playで，相手が強かったりするとスピードがアップしたりする!!と，いっても1回きり，それにすべてをかけよう!!!で，ポーズは，ゲーム中にスタートを押そう。解除はなぜかキーボードのなにかのキーだだだ。

参考だだだだだ

- ファイナル・ラップ（ナムコ）
- コナミック・スポーツ・イン・ソウル（コナミ）

プログラム入力上の注意

リスト中のk3，k4は，キャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY1，CHR$(235) ⏎…k3
KEY2，CHR$(236) ⏎…k4

と定義し，ファンクション・キーの[F1]，[F2]で入力してください。

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	K71	K51	S	T	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	R	K51	L01
1	L11	K51	G	L	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	T	K51	L21
2	I51	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	I51
3	J21	–	M	A	R	I	O	–																				J21
4	J21																											J21
5	J21																											J21
6	J21																											J21
7	J21																											J21
8	J21																											J21
9	J22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	J22
10	J22	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	J22
11	I51	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	I51
12	J21	–	L	U	I	G	I	–																				J21
13	J21																											J21
14	J21																											J21
15	J21																											J21
16	J21																											J21
17	J21																											J21
18	J21																											J21
19	J22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	F22	J22
20	J22	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G42	J22

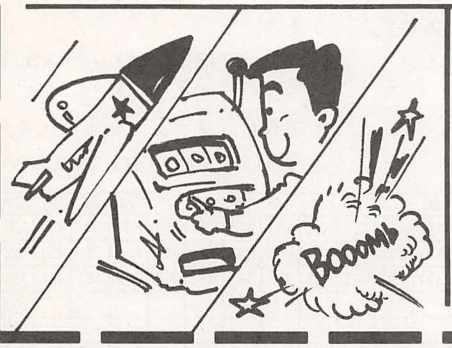
《第1図》FINAL OLYMPICのBGグラフィック

FINAL OLYMPICのプログラム・リスト

```
1 CLEAR&H77FF:CLS:SPRITEON:CGSET0,0:D=3:DD=3:X=30:V=30:P=2:PP=2:N=6:R=1:MX=10:LX
=10:FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(I,1,0,0,0)=CHR$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CHR$(27):NEXT:LO
CATE6,6:PRINT"K3FINALK4K3OLYMPICK4":LOCATE12,13:PRINT"1 PLAY":LOCATE12,15:PRINT"
2 PLAY
5 LOCATE9,20:PRINT"PUSH START":S=STRIG(0):IFS=2E=E+1:POKE&H4000,134,145,116,40
7 POKE&H4015,15:IFE=2E=0
10 IFE=0SPRITE0,90,120:SPRITE1:C=0
20 IFE=1SPRITE1,90,138:SPRITE0:C=1
30 PAUSE10:IFS<>1GOTO5
40 POKE&H4000,135,140,255,36:PAUSE100:GOSUB500:GOSUB510:PALETB 0,49,32,32,32:CLS
45 SPRITE0:SPRITE1:LOCATE10,10:PRINT"START!!":PAUSE100:VIEW
50 T=STRIG(0):S=STRIG(1)
60 POSITION0,X,80:MOVE0
70 POSITION1,V,160:MOVE1
80 IFP=PP POSITION2,X,160:MOVE2:POSITION3,V,80:MOVE3
90 IFT=8ANDM=0X=X+MX:M=1:POKE&H4000,135,140,255,36
100 IFS=8ANDC=1ANDL=0V=V+LX:L=1:POKE&H4000,135,140,255,36
110 IFT=0M=0
120 IFS=0L=0
130 SPRITE0,P*20,17:IFX>210X=15:ERA2,3:P=P+1:POKE&H4000,35,140,234,34
140 SPRITE1,PP*20,24:IFV>210V=15:ERA2,3:PP=PP+1:POKE&H4000,35,140,234,34
150 IFX<15X=210:ERA2,3:P=P-1:POKE&H4000,35,140,234,34
160 IFV<15V=210:ERA2,3:PP=PP-1:POKE&H4000,35,140,234,34
170 IFP>9ANDX>200D=7:MX=-10:POKE&H4000,12,120,120,120:LP=-5:GOSUB500
180 IFPP>9ANDV>200DD=7:LX=-10:POKE&H4000,12,120,120,120:MP=-5:GOSUB510
190 IFP=2ANDX<30GOTO400
200 IFPP=2ANDV<30GOTO410
210 IFP<PP AND D=3 MX=15
220 IFP>PP AND DD=3 LX=15
250 IFC=0ANDDD=3LX=RND(N):V=V+LX
260 IFC=0ANDDD=7LX=RND(N):V=V-LX
270 IFT=1POKE&H4000,35,140,234,34:POKE&H61,226:LOCATE11,5:PRINT"PAUSE":PAUSE:POK
E&H4015,15:VIEW
300 GOTO50
305
400 LOCATE8,6:PRINT"MARIO GOAL!!":GOTO600
410 LOCATE8,15:PRINT"LUIGI GOAL!!":GOTO600
500 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,D,1,200,0,0):DEFMOVE(2)=SPRITE(0,D,1,200,0,0):RETURN
510 DEFMOVE(1)=SPRITE(0,DD,1,200,0,1):DEFMOVE(3)=SPRITE(0,DD,1,200,0,1):RETURN
600 ERA0,1,2,3:IFC=0ANDPP=2ANDV<30LOCATE8,6:PRINT" GAME OVER":PLAY"T3GFEFRGFERFG
EBA":PAUSE300
610 IFC=0ANDP=2ANDX<30LOCATE7,5:PRINT"ROUND";R;" CLEAR!!":PLAY"T2EFAREFCREFREFRG
":POKE&H4015,15:N=N+1:D=3:DD=3:MX=10:LX=10:X=30:V=30:R=R+1:PP=2:GOTO40
620 PLAY"T2Y103DEFDEFDEFFDFDGEAREAERFGCD":PAUSE300:RUN
```

★編集部のみなさんにかわって僕が別れの言葉を。「最後までOFを読んだキミ。20～30分はかかっただろう。おつかれさま」(大分県東国東郡・西川正一郎17才)……【影：前号の最終ページに載りそこなったハガキです。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



ショート・ゲーム3本入りのお得ソフト

ファミリーベーシック V3マガジン第3号

平田　朋広

内容

またまたゲーム３本をおとどけします。

遊びかた

うーん，もう第３号か……。早いもんだ。ようし，わたしが生きているかぎり100号でも200号でもやってやるぜ！

ではゲーム３本の紹介でーす。

GAME①スターファイター

シューティング・ゲームです。スターシップを動かして，敵を倒してください。あいにく敵はスピナーとスターキラーしかいませんが，まあ，スコアを競(きそ)って遊んでください。スターキラーを倒すには，少し，コツがあります。

GAME②スロット・マシーン

ふつうのスロット・マシーンです。左右のボタンで賭(か)け金を決めて，Ⓐボタンを押してください。スロットが回りましたら，Ⓐボタンで左から止めていってください。

カメがそろったら賭(か)け金が２倍，カニがそろえば３倍，トリなら54倍になります。

GAME③ JIRAI(ジライ) ゲーム

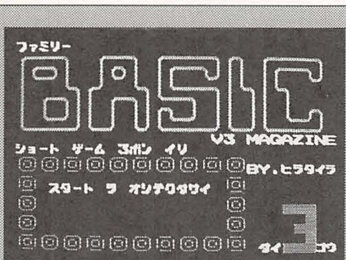
ファイアー集団，フライ集団，ニタニタ集団を地雷(じらい)で倒してください。マリオはボタンで左右に動きます。Ⓐボタンで地雷セットです。ニタニタ集団まで倒すとTHE ENDです。

おわりに

多少マシン語が使えるようになりました。これもベーマガさんの

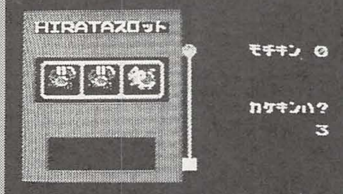
Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	フ	ァ	ミ	リ	ー																							
1	K70	K50	K50	K50	L00			K70	K50	K50	L00		K70	K50	K50	K50	K50	L00	K70	L00		K70	K50	K50	K50	K50	L00	
2	K60	K70	K50	L00	K60			K60	K70	L00	K60		K60	K70	K50	K50	L00	K60	K60	K60		K60	K70	K50	K50	L00	K60	
3	K60	L10	K50	L20	K60			K60	L10	L20	K60		K60	K60			L10	L20	K60	K60		K60	K60			L10	L20	
4	K60				L10	L00	K70	L20			L10	L00	K60	L10	K50	K50	K50	L00	K60	L10	L00	K60	L10	L00				
5	K60		K70	K50	L00	K60	K60		K70	K50	L00	K60	L10	K50	K50	L00		K60	K60		K60	K60		K60				
6	K60		K60		K60	K60	K60		K60		K60	K60	K70	L00		K60		K60	K60		K60	K60		K60		K70	L00	
7	K60		L10	K50	L20	K60	K60		K60		K60	K60	K60	L10	K50	L20		K60	K60		K60	K60		L10	K50	L20	K60	
8	L10	K50	K50	K50	K50	L20	L10	K50	L20		L10	L20	L10	K50	K50	K50	K50	L20	L10	K50	L20	L10	K50	K50	K50	K50	L20	
9																		V	3		M	A	G	A	Z	I	N	E
10	シ	ョ	ー	ト		ゲ	ー	ム		3	ボ	ン		イ	リ													
11	I70	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70								
12	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	B	Y	.	ヒ	ラ	タ	イ	ラ
13	I60	I70																	I60	I70								
14	J00	J10		ス	タ	ー	ト		ヲ		オ	シ	テ	ク	ダ	サ	イ		J00	J10								
15	I60	I70																	I60	I70								
16	J00	J10																	J00	J10				M60	M60	M60		
17	I60	I70																	I60	I70						M60		
18	J00	J10																	J00	J10					M60	M60		
19	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70	I60	I70						M60		
20	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10	J00	J10		ダ	イ	M60	M60	M60	ゴ	ウ

《第１図》ファミリーベーシックV３マガジン第３号のBGグラフィック

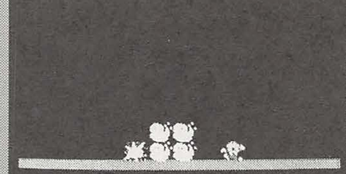


▲《写真１》でました第３号。３本のゲームが入ってるぞ

◀《写真２》スターファイターの画面。シューティング・ゲーム



▶《写真３》スロット・マシーンの画面。いくらもうけることができるか



▼《写真４》JIRAIゲームの画面。地雷をセットして敵をやっつける

★今，シナリオ重視のRPGを作っています。完成するまでまだ時間がかかります。ベーマガのスタッフのみなさん。待っててくださいね。(東京都江戸川区・秋14才)……【影：よし，仕事もせずに待ち続けるぞ。】

おかげです。

BGはタイトルに使っているのでプログラムにも，少し制限がついてしまいました。それにプログラムまで汚いし…どこまでやれるかなあと思っていたりします。では，Vマガ第4号でまたお会いしましょう。

プログラム入力上の注意

リスト中のm6, m5, k6, k5, k7, k2, k1, l0, l1, l2はキャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY 1，CHR＄（　）⏎

のように定義し，ファンクション・キーから入力してください。なお（ ）内のコードはつぎのとおりです。

m 6…254	m 5…253
k 6…238	k 5…237
k 7…239	k 2…234
k 1…233	l 0…240
l 1…241	l 2…242

★

★

ファミリーベーシックV3マガジン第3号のプログラム・リスト

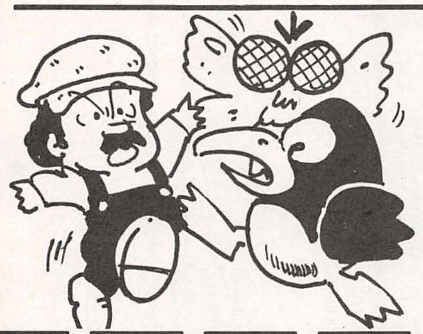
```
10 VIEW:C=16:B=6
20 PALETB 0.14.48.26.B:B=B+C:IFB<7ORB>52THENC=-C
30 PAUSE4:IFSTRIG(0)<>1THEN20
40 CLS:FORI=11TO13:LOCATE9.I:PRINT"m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6":NEXT:LOCATE9.7:PRINT"
[ｴﾗﾝﾃﾞ ｸﾀﾞｻｲ]"
50 RESTORE110:MN=0
60 MN=MN+1:READA$:LOCATE10.12:PRINTA$:PLAY"T104C1DEDC
70 IFSTRIG(0)=1THEN120
80 IFSTRIG(0)<>2THEN70
90 IFMN=4THEN50
100 GOTO60
110 DATA"ｽﾀｰﾌｧｲﾀｰ ","ｽﾛｯﾄ ﾏｼｰﾝ","JIRAI ｹﾞｰﾑ","ｵﾀﾖﾘ ｺｰﾅｰ"
120 CLS:LOCATE10.10:PRINTA$:FORI=1TO100:POKE&H2005.0:POKE&H2005.100-I
130 PAUSE1:POKE&H2005.0:POKE&H2005.139+I:PAUSE1:NEXT:GOSUB150
140 PAUSE99:CLS:SPRITEON:CGSET.0:ON MN GOTO 230.470.730.160
150 PLAY"T200C1FB01EA02DG03CFB04EA05DGB":RETURN
160 PALETB 0.14.48.26.38:VIEW:LOCATE3.14:PRINT"                    ":RESTORE210
170 FORI=0TO5:READA$:FORJ=1TO16:LOCATEJ+1.13+I:PRINTCHR$(ASC(MID$(A$.J.1))-5):PL
AY"T101C102C03C":NEXT:NEXT
180 IFSTRIG(0)<>8THEN180
190 FORI=0TO5:LOCATE2.13+I:PRINT"                    ":NEXT:LOCATE8.15:PRINT"ｵﾜﾘ":PA
USE99
200 CLS:GOSUB150:RUN
210 DATA"ﾔﾅﾔﾅﾙｺﾞﾈｼﾔﾁﾅ1｢ﾔｻﾞﾊﾞ","ｷ8ｿﾞｸﾍﾞﾂ%%ﾀﾈ1ﾕﾊﾀｪ1","ﾁﾞﾇﾏ1>ｻﾞﾇｿﾞｸﾋｱﾄｸｻｪｿﾞ","ｸｳｻﾞ1
ﾎｺﾞﾅﾎﾍﾞﾂｻﾞ1ﾊﾃﾞｻ1","ﾕﾉｺﾞﾆﾀｪﾎﾓｸｻﾞ1ｸﾔｽﾕｹﾞ","ｦ%ｩｧﾊｻﾞﾜ1ﾊﾀｾﾊｷﾘﾎﾊﾞ"
220 'm6m6ｽﾀｰ ﾌｧｲﾀｰm6m6
230 LOCATE11.9:PRINT"ｽﾀｰﾌｧｲﾀｰ":LOCATE10.14:PRINT"PUSH START":IFSTRIG(0)=1THEN260
240 IFSTRIG(0)=2THEN200
250 GOTO230
260 CLS:DEFSPRITE0.(0.1.0.0.0)="ﾋﾟﾌﾟﾍﾟﾎﾟ":FORI=1TO100:POKE&H48.RND(32).RND(32):P
RINTCHR$(RND(2)+205):NEXT:SC=0:X=128:SK=239:PALETB 0.14.48.41.33
270 DEFSPRITE1.(0.0.0.0.0)=CHR$(213):POKE&H4015.15:M=0:Q=0:W=0
280 ON RND(2)+1 GOSUB360.390:GOTO280
290 S=STICK(0):X=X+((S=2)AND(X>30))*4-((S=1)AND(X<210))*4:SPRITE0.X.180
300 IFSTRIG(0)=8ANDM=0THENM=1:Q=X+4:W=180:POKE&H400C.6.6.9.6
310 IFM=1THENSPRITE1.Q.W:W=W-8:IFW<0THENSPRITE1:M=0
320 SK=SK-1:POKE&H2005.0:POKE&H2005.SK:IFSK=0THENSK=239
330 IF ABS(X-TX)<8ANDABS(180-TY)<8 THENRETURN420
340 IF ABS(TX-Q)<8ANDABS(W-TY)<8 THEN POKE&H400C.15.15.15.15:SPRITE2:M=0Q=0W=0:S
PRITE1:SC=SC+T:RETURN450
350 RETURN
360 DEFSPRITE2.(0.1.0.0.0)="ﾕﾖｯｶﾞ":TX=RND(180)+30:TY=16:T=30
370 SPRITE2.TX.TY:TY=TY+8:IFTY>230THENRETURN
380 GOSUB290:GOTO370
390 DEFSPRITE2.(0.1.0.0.1)="ﾁﾞﾂﾞｿﾞﾀﾞ":TX=RND(180)+30:TY=16:T=50:J=19
400 TX=TX+(TX>X)*2-(TX<X)*2:TY=TY+J:J=J-1:IFTY<16THENRETURN
410 SPRITE2.TX.TY:GOSUB290:GOTO400
420 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2
430 DEFSPRITE0.(0.1.0.0.0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183):SPRITE0.X.180
:POKE&H400C.15.15.15.15:PAUSE99
440 CLS:SPRITE0:LOCATE10.10:PRINT"GAME OVER":LOCATE0.0:PRINT"SCORE "SC:PAUSE200:
CLS:GOTO230
450 RETURN
460 'm6m6ｽﾛｯﾄ ﾏｼｰﾝm6m6
470 LOCATE10.7:PRINT"ｽﾛｯﾄ ﾏｼｰﾝ":LOCATE11.15:PRINT"ｽﾀｰﾄｵｼﾃ":IFSTRIG(0)=1THEN500
480 IFSTRIG(0)=2THEN200
490 GOTO470
500 CLS:PALETB 0.10.48.22.38:FORI=2TO16:LOCATE3.I:PRINT"m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6
":NEXT:LOCATE15.5:PRINTCHR$(207):FORI=6TO14:LOCATE15.I:PRINT"k6":NEXT:FORI=13TO1
5:LOCATE5.I:PRINT"           ":NEXT:LOCATE15.15:PRINT"m5"
510 LOCATE4.6:PRINT"k7k5k5k2k5k5k2k5k5l0":FORI=7TO8:LOCATE4.I:PRINT"k6  k6  k6
k6":NEXT:LOCATE4.9:PRINT"l1k5k5k1k5k5k1k5k5l2":LOCATE4.3:PRINT"HIRATAｽﾛｯﾄ":S=5:A
=RND(3):B=A:C=A
520 GOSUB700:GOSUB710:LOCATE20.10:PRINT"ｶｹｷﾝﾊ?":D=0
530 R=STICK(0):D=D+((R=1)AND(D>0))-((R=2)AND(D<S)):PLAY"T103G0C":LOCATE24.12:PRI
NTD" ":IFSTRIG(0)<>8THEN530
540 S=S-D:GOSUB710:POKE&H4015.15:POKE&H400C.9.9.9.9:PAUSE40:L=0
550 POKE&H400C.3.3.3.3
560 IFL=0THENA=RND(3):B=RND(3):C=RND(3)
570 IFL=1THENB=RND(3):C=RND(3)
580 IFL=2THENC=RND(3)
590 IFL=3THEN620
600 IFSTRIG(0)=8THENL=L+1:POKE&H4000.15.145.88.0
610 GOSUB700:GOTO550
620 POKE&H400C.0:PAUSE80
630 IFA=0ANDB=0ANDC=0THEND=D*2:GOTO680
640 IFA=1ANDB=1ANDC=1THEND=D*3:GOTO680
650 IFA=2ANDB=2ANDC=2THEND=D*4:GOTO680
660 PLAY"B4ABAGAGAFGFGEFEFDEDECDCCC":PAUSE99:IFS=0THENLOCATE10.18:PRINT"GAME OVE
R":PAUSE99:PALETB 0.14.48.0.0:ERA0.1.2:CLS:GOTO470
670 GOTO520
680 IFD=0THEN660
690 LOCATE24.12:PRINTD:PAUSE80:FORI=1TOD:D=D-1:S=S+1:LOCATE24.5:PRINTS:LOCATE24.
12:PRINTD" ":PLAY"O2CB":NEXT:PAUSE99:GOTO520
700 FORI=0TO2:DEFMOVE(I)=SPRITE(A+13.0.1.1.0.3):SWAP A.C:SWAP B.A:POSITIONI.I*24
+56.78:MOVEI:NEXT:RETURN
710 LOCATE20.5:PRINT"ﾓﾁｷﾝ";S"  ":RETURN
720 'm6m6JIRAI ｹﾞｰﾑm6m6
730 LOCATE10.8:PRINT"JIRAI ｹﾞｰﾑ":LOCATE10.10:PRINT"ｽﾀｰﾄ ﾀﾞﾖｰﾝ":IFSTRIG(0)=1THEN7
60
740 IFSTRIG(0)<>2THEN730
750 GOTO200
760 CLS:LOCATE11.11:PRINT"ﾕｹ!ﾏﾘｵﾖ!":PLAY"T101B4GEC9R:T101#B4AFD9R":R=1:SC=0:DEFS
PRITE0.(0.1.0.0.0)=CHR$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CHR$(27):DEFSPRITE1.(0.0.0.0.0)=CH
R$(209):DEFSPRITE2.(0.1.0.0.0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183)
770 ON R RESTORE960:READA$:FORI=3TO6:DEFSPRITEI.(1.1.0.0.0)=A$:NEXT:PALETS 1.14.
55.22.2
780 CLS:X=120:J=-50:LOCATE0.20:PRINT"m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m
6m6m6m6m6m6m6":PALETB 0.14.48.23.0:POKE&H4015.15:X1=30:Y1=168:K=15:KK=-K-1:Q=0
790 S=STICK(0):X=X+((S=2)AND(X>15))*6-((S=1)AND(X<225))*6:SPRITE0.X.168
800 IFJ<-15ANDSTRIG(0)=8THENXX=X:SPRITE1.XX+4.178:J=30:POKE&H4000.15.146.15.2
810 J=J-1:IFJ=0THENSPRITE1:SPRITE2.XX.168:POKE&H400C.15.15.15.15
820 IFJ=-15THENSPRITE2
830 GOSUB870
840 Y1=Y1-K:K=K-1:IFK=KK THENK=-K-1
850 X1=X1+(X<X1)*R-(X>X1)*R
860 GOTO790
870 SPRITE3.X1.Y1:SPRITE4.X1+16.Y1:SPRITE5.X1.Y1-16:SPRITE6.X1+16.Y1-16
880 IF(J<0ANDJ>-15)AND(ABS(XX-X1)<32AND(168-Y1)<16)THENRETURN910
890 IFABS((X-11)-X1)<12AND(173-Y1)<16THENRETURN950
900 RETURN
910 PALETS 1.14.48.48.48:Q=Q+1:IFQ>R*R*10THEN930
920 PALETS 1.14.55.22.2:GOTO790
930 PAUSE80:SPRITE3:SPRITE4:SPRITE5:SPRITE6:POKE&H400C.15.15.15.15:PAUSE9:POKE&H
400C.15.15.11.15:PAUSE250:SPRITE2:R=R+1:IFR=4THEN990
940 GOTO770
950 LOCATE10.10:PRINT"GAMEOVER":PLAY"O2C5DEFGFEDC":PAUSE99:FORI=0TO6:SPRITEI:NEX
T:CLS:GOTO730
960 DATA"ﾁﾂﾃﾄ"
970 DATA"89:;"
980 DATA"XYZ｢"
990 SPRITEOFF:LOCATE10.10:PRINT"THE END":PAUSE300:GOTO200
```

★

★

★「夏Dr.D」と書いて「まぶしい」と読み，「秋つぐ美」と書いて「太る」と読み，「春夏秋冬影」と書いて「さぼる」と読む。（宮城県仙台市・八谷寿之13才）……【影：春が「さ」で夏が「ぼ」で秋が「る」で冬と影はなんだ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



恋人を救出するマリオの物語

THE MONSTER'S TOWER

MOAI

STORY

ある日，マリオの恋人メアリーが誘拐されてしまった。しかも犯人は，いつもマリオといがみ合っていた双子の兄弟マルオだったのだ！

数日後，マルオから手紙が届いた。

「メアリーは西の塔の6階に閉じこめてある。助けたければ俺を倒すことだ。もっとも，その前に4匹のモンスターが，お前の相手をすることになるがな…」

こうしてマリオは，1人で西の塔へと向かって行くのだった。

遊びかた

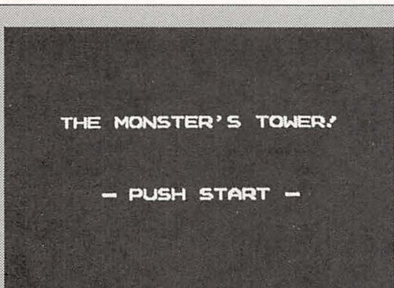
各階にいる敵を倒すと上の階に

《第1表》各階の敵

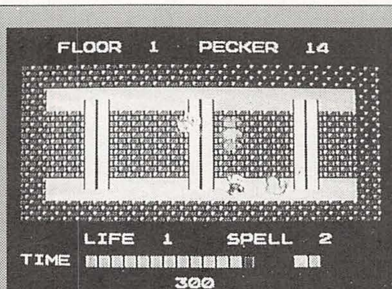
1 F	PECKER（ペッカー）	跳びはねてくるザコ。 床に火をつけるので注意！
2 F	FLING（フライング）	空中を横に動き，ワープもするお化けバエ。 分身攻撃をしてくる。
3 F	KAMEGON（カメゴン）	のそのそ動きながら，炎を吐き，いきなりジャンプして襲いかかる。
4 F	WIZARD（ウィザード）	ペンギンみたいな魔法使いで，空中をワープしながらイナヅマ(?)を落とす。要注意！
5 F	MARUO（マルオ）	メアリーをさらった張本人。 こいつを倒せばエンディング！

《第2表》プログラムの説明

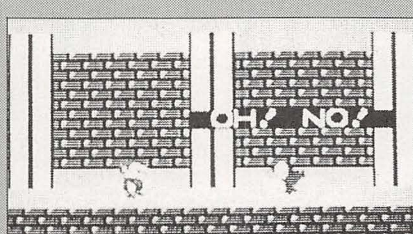
10～	初期設定
100～	メイン
230～	ジャンプ
260～	ファイアウェーブ
290～	敵
400～	ダメージを受けたときの処理
490～	表示
530～	クリア
630～	エンディング
720～	？？？？
760～	敵のデータ



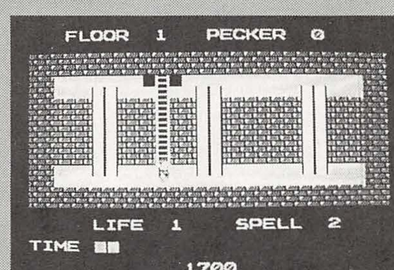
▲《写真1》タイトル画面。スタート・ボタンでゲーム開始



◀《写真2》1階の敵はピョンピョン跳びはねて床に火をつけるぞ



▶《写真3》"OH！NO！"見事、敵をやっつけた。先はまだまだ



▲《写真4》敵をやっつけた後現れるハシゴ。これを登ってつぎの階へ

★きたない話：東！南！西！……どうだ。北がないから，きたない。なーんちゃって。(石川県加賀市・菅野義裕15才)……【影：東！南！北！…。編：しゃーない話といいたいわけだ。影：どうしてわかったの？】

行き，５階でマルオと対決です。

マリオの武器は，ファイアウェーブとスペルの二つの魔法です。ファイアウェーブはⒷボタンで上に発射します。スペルは目には見えませんが，Ｙ座標が敵と近いときにスタート・ボタンを押すと，大きなダメージを与えられます(スペルは数に限りがあります)。

また，✚ボタンで左右に動き，Ⓐボタンでジャンプします。

ちなみに，スコアはおまけでつけたもので増えてもいいことはありませんが，クリアしたときにタイムが一定以上残っていればいいことがあります。あと，タイムがなくなると即ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

メモリがほとんど残っていないので，改造はむずかしいでしょう。

《第３表》変数表

X, Y	マリオの座標	A, B, C, D	敵スプライト用
J	ジャンプ・フラグ	H, K, R, Z	敵攻撃用
XA, YA	マリオ移動用	A＄	敵の名前
M	マリオのスプライト変換用	S＄	敵のセリフ
XZ, YZ	ファイアウェーブの座標	W	敵の方向変換用
O	ファイアウェーブ用	Q	雑用
E	敵に与えるダメージ	S, T	コントローラ用
AA, BB	ダメージの座標	F	フロア
A, G	ダメージ用	L	ライフ
XX, YY	敵の座標	SP	スペル
J1	敵のジャンプ・フラグ	SC	スコア
X1, Y1	敵移動用	Z1, Z2	TIME用
N	敵の生命値	A, B, C	PALET用
I	敵の配色	C＄	エンディング用
		L1, B＄, D＄	？？

また敵のセリフについては，610行および620行のデータを好きなように変えてみてください（９文字まで）。

プログラム入力上の注意

リスト中のk5，e2，f3は，キャラクタ・テーブルＢのキャラです。

KEY1，CHR＄（　　）⏎

のように定義し，ファンクション・キーから入力してください。( )内のコードはつぎのとおりです。

k5…237，e2…186，f3…195

Y:X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1				F	L	O	O	R																				
2																												
3	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31
4	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31
5	F31	F31	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	F31	F31
6	F31	F31	M60	M60	M60	E20	E20	M60	M60	M60	M60	M60	M60	E20	E20	M60	M60	M60	M60	M60	M60	E20	E20	M60	M60	M60	F31	F31
7	F31	F31	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F31	F31
8	F31	F31	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F31	F31
9	F31	F31	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F31	F31
10	F31	F31	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F31	F31
11	F31	F31	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F31	F31
12	F31	F31	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	E20	E20	F30	F30	F30	F31	F31
13	F31	F31	M60	M60	M60	E20	E20	M60	M60	M60	M60	M60	M60	E20	E20	M60	M60	M60	M60	M60	M60	E20	E20	M60	M60	M60	F31	F31
14	F31	F31	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	F31	F31
15	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31
16	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31
17																												
18						L	I	F	E								S	P	E	L	L							
19																												
20	T	I	M	E		D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61	D61

《第１図》THE MONSTER'S TOWERのBGグラフィック

THE MONSTER'S TOWERのプログラム・リスト

```
10 CLS:PALETB 0,14,49,0,58:LOCATE4,7:PRINT"THE MONSTER'S TOWER!":LOCATE7,13:PRIN
T"k5 PUSH START k5":SPRITEON:A=0:B=49:C=16:L1=1
20 T=STRIG(0):ON(T=1)+(T=3)*2+3GOTO720,30,20
30 CGSET,1:DEFSPRITE0,(0,1,0,1,0)="":POKE&H680,5,4,7,6:DEFSPRITE1,(3,1,0,0,1)="ヌ
ネヌネ":PALETS 1,0,48,39,25:PALETS 2,A,14,14,B:PALETS 3,0,C,39,22:SPRITEON
40 PALETB 0,14,B,C,A:PALETB 1,0,B,42,(L1=1)*-27:PLAY"O2M1V15Y1T2::O3M1V9Y1T2":F=
1:L=3:SP=2:SC=0
50 ON F RESTORE760,770,780,790,800,810:READA$:CLS:LOCATE6,11:PRINT"FLOOR"F" k5 "
A$
60 PAUSE20:PLAY"B2AGAGFGFEFE::E2CECECECEC":PAUSE100:VIEW:IFF=6 GOSUB490:GOTO630
70 Z1=0:Z2=27:POKE&H4015,15
80 READA,B,C,D,I,N,H,K,R,X1:W=0:GOSUB290:N=N+L1:X1=X1+L1
90 X=40:Y=123:J=0:XA=0:YA=0:XX=190:YY=123:J1=0:Y1=0:XZ=0:YZ=0:M=0:O=0:GOSUB490
100 S=STICK(0):T=STRIG(0):IFJ=1THEN230
110 XA=((S=2)-(S=1))*4:M=4-M:IFXA<>0 POKE&H680,1+M,M,3+M,2+M
120 IFT=8 YA=-6:J=1
130 X=X+((X>208)-(X<32))*ABS(XA):X=X+XA:SPRITE0,X,Y
```

★高校に受かって，やっとパソコンが買えるぞっと。がむばってプログラム送るからね。(神奈川県茅ヶ崎市・たぶんむり15才)……【編：むりだなんて言わずにたのむよ。投稿待ってるから。ところで何の機種？】

```
140 IFXZ=0ANDO=0ANDT=4 XZ=X:YZ=Y-8:POKE&H400E,&HF,&H0,160,&H81
150 O=0:IFXZ>0 GOSUB260
160 IFSP>0ANDT=1 FORQ=80TO120:POKE&H4000,&H1F,&H7F,Q,&H81:NEXT:SP=SP-1:GOSUB500:
IFABS(Y-YY)<16 E=5:GOSUB400
170 XX=XX-X1:IFXX<32 OR XX>208 OR ((X1<0ANDXX>X+24)+(X1>0ANDXX<X-24))=-1ANDRND(1
2)=0 X1=-X1:W=W+(W>0)*2+1:SWAPA,B:SWAPC,D:GOSUB290:IFF=3 K=3-(X1>0)*4
180 SPRITE2,XX,YY:IFABS(X-XX)<9ANDABS(Y-YY)<9THEN460
190 ON F GOSUB300,330,300,330,300:IFMOVE(0)<>-1 GOSUB350
200 IFABS(X-XPOS(0))<8ANDABS(Y-YPOS(0))<8THEN460
210 Z1=Z1+1:IFZ1=18+L1*2 LOCATEZ2,20:PRINT" ":Z2=Z2-1:Z1=0:IFZ2=4 L=1:GOTO460
220 GOTO100
230 XA=XA+((S=2ANDXA>-1)-(S=1ANDXA<1))*2
240 Y=Y+YA:YA=YA+1:IFYA=7 J=0
250 GOTO130
260 SPRITE1,XZ,YZ:YZ=YZ-8:IFYZ<52 SPRITE1:XZ=0:O=1:RETURN
270 IFABS(XZ-XX)<9ANDABS(YZ-YY)<9 SPRITE1:XZ=0:O=1:E=1:GOSUB400
280 RETURN
290 DEFSPRITE2,(I,1,0,W,0)="":POKE&H688,A,B,C,D:RETURN
300 IFJ1=0ANDRND((F=3)*9+1)=0 Y1=-9:J1=1
310 IFJ1=1 YY=YY+Y1:Y1=Y1+1:IFY1=10 J1=0
320 RETURN
330 IFMOVE(0)=-1ORRND(4)=0 RETURN
340 XX=40+RND(160):YY=64+RND(32):RETURN
350 CANO:IF(F=1ORF=3)=-1ANDJ1=1 RETURN
360 Z=50:IFF=5 K=4+RND(3)
370 IFF=3 Z=XX+(K=3)*XX*2+((K=7)*32-(K=3)*208)
380 IFK>3ANDK<7 Z=136-YY
390 DEFMOVE(0)=SPRITE(H,K,1-(F<3),Z/2,0,R):POSITION0,XX,YY:MOVE0:RETURN210
400 SPRITE1:XZ=0:IFMOVE(0)=-1 CUTO:ZZ=1
410 AA=XX:BB=YY:G=0:GOSUB480:N=N-E:SC=SC-(E=1):IFN<0 N=0
420 GOSUB510:IFN=0 AA=144:BB=123:W=0:IFX1<0 SWAPA,B:SWAPC,D
430 IFN<1 GOSUB290:SPRITE2,144,123:GOTO530
440 IFZZ=1 ZZ=0:MOVE0
450 RETURN
460 CANO:SPRITE1:SPRITE2:AA=X:BB=Y:G=0:GOSUB480:SPRITE0:L=L-1:IFL>0THEN90
470 G=1:GOSUB500:GOSUB480:PAUSE80:LOCATE8,9:PRINT" GAME  OVER ":PLAY"O1#D8C#CEE5
EE8::#F8#D#C#D#E":PAUSE150:RUN
480 DEFMOVE(1)=SPRITE(10-G*5,0,2,15+G*15,0,1+G*2):POSITION1,AA,BB:MOVE1:FORQ=1TO
30+G*20:POKE&H4005,&H1F,&H0,Q,&H81:NEXT:PAUSE60+G*60:CAN1:RETURN
490 LOCATE9,1:PRINTF:LOCATE14,1:PRINTA$
500 LOCATE10,18:PRINTL:LOCATE22,18:PRINTSP
510 LOCATE21,1:PRINTN" "
520 LOCATE11,22:PRINTSC"00":RETURN
530 CANO:SPRITE0,92,123:SPRITE1:RESTORE620:A=6:GOSUB600:RESTORE610:A=1:GOSUB600:
LOCATE9,5:PRINT"     "
540 FORQ=5TO13:LOCATE10,Q:PRINTCHR$(210):NEXT:DEFMOVE(1)=SPRITE(0,1,2,34,0,0):PO
SITION1,92,123:PAUSE30:PLAY"D4DDEEEFFF6::R4FFREERDD"
550 SPRITE0:MOVE1:PAUSE180:CAN1:FORQ=Z2 TO5STEP-1:LOCATEQ,20:PRINT" ":PLAY"B1::C
1":SC=SC+2:GOSUB520:NEXT:PAUSE50:IFZ2<14ORF>4THEN590
560 IFRND(2)=0 SP=SP+1:B$=" SPELL 1UP! ":GOTO580
570 L=L+1:B$=" LIFE  1UP! "
580 LOCATE7,8:PRINTB$:GOSUB500:PLAY"::C3DEFGB7":PAUSE70
590 F=F+1:PAUSE70:GOTO50
600 FORQ=0TORND(6):READS$:NEXT:LOCATE13,10:PRINTS$:PAUSE50*A:IFA=1 SPRITE2:G=1:G
OSUB480
610 LOCATE13,10:PRINT"e2e2f3f3f3f3f3f3e2":RETURN:DATA" ﾋﾃﾞﾌﾞｰｯ! "," ｸﾞﾌｯ... ","
ﾀﾞｩｰﾝ!! "," ｼｪｰｯ! "," ﾀﾞｯﾌﾝﾀﾞ! "," OUCH! "
620 DATA " ｺﾝﾅﾊﾞｶﾅ..","  .......  "," ﾑﾈﾝﾁﾞｬ.. "," ｿ,ｿﾝﾅ.. "," ﾅ,ﾅﾆｨｯ? "," OH! NO!
 "
630 FORI=0TO1:DEFMOVE(I)=SPRITE(I,3+I*4,2,40,0,0):POSITIONI,32+I*176,123:MOVEI:N
EXT:PAUSE250:PLAY"T2O3A4BO4C5DF6T2G8R2"
640 PAUSE150:CLS:PALETB 0,14,37,0,58:GOSUB520
650 RESTORE710:FORI=0TOL1-(L1>2):READA$:FORJ=1TOLEN(A$):LOCATE25-J,I*3+4:PRINTMI
D$(A$,1,J):PLAY"#E::#C":NEXT:PAUSE120:IFI=3 FORA=60TO37STEP-1:PALETB 0,14,A,0,58
:PLAY"A::#E":PAUSE4:NEXT
660 NEXT:PAUSE400:IFL1>2THEN690
670 CLS:CANO,1:LOCATE3,9:PRINT"ｼｶｼ MARUO ﾊ ﾌｯｶﾂ ｼﾀ!!":LOCATE4,12:PRINT"ｳﾗｹﾞｰﾑ ﾆ
ﾁｮｳｾﾝ ｼﾖｳ!!":PAUSE400
680 CLS:GOSUB750:READC$:FORQ=1TOLEN(C$):LOCATE6+Q,9:PRINTCHR$(ASC(MID$(C$,Q,1))+
Q):NEXT:LOCATE9,13:PRINTB$:PAUSE100
690 IF STRIG(0)=3 RUN
700 GOTO690
710 DATA"CONGRATULATIONS!   ","THANK YOU MARIO!!!  ","FINALLY MARUO DIED!! ","MA
RY WAS SAVED BY YOU!","K5K5 THE  END K5K5     "
720 GOSUB750:LOCATE8,16:INPUTD$
730 IFD$<>B$ RUN
740 A=18:B=51:C=33:L1=3:GOTO30
750 B$="":RESTORE750:FORQ=1TO4:READAA:B$=B$+CHR$(AA-Q):NEXT:RETURN:DATA78,81,68,
77,"ｽﾘｵﾀ&ｷｹ%ｻ"
760 DATA "PECKER",200,201,98,99,1,16,5,0,3,5
770 DATA "FLING",56,57,58,59,0,18,2,5,0,3
780 DATA "KAMEGON",184,185,186,187,1,18,5,7,3,1
790 DATA "WIZARD",96,97,102,103,2,16,10,5,3,1
800 DATA "MARUO",12,13,14,15,0,29,0,0,0,7
810 DATA "MARY"
```


★いやーレスキュー隊のおかげでサラトマがとけましたよ。本当にありがとうございました。(兵庫県神戸市・山中祥二11才)……【編：古いゲームだって，レスキューしちゃうベーマガ。みなさんの期待に応えます。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

ショート・プログラムのけっ作!!

Load Up（ロードアップ）

三田村勉

内　容

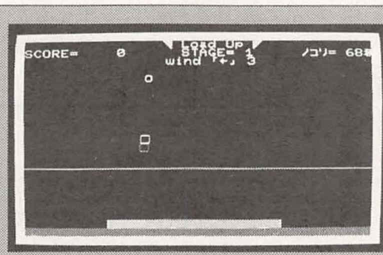
荷物(にもつ)を上から落として積(つ)みあげていくというものです（舞台(ぶたい)は海と島）。

遊びかた

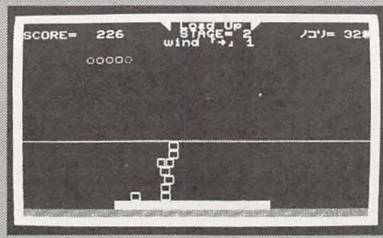
荷物を時間内に目標ラインまで積みあげてください。ただし，風(wind)がありますので，うまく考えないと，とんでもないところへ落ちてしまいます。

操作方法

スペース・キーで荷物を落とすワンキー・ゲームです。



▲《写真1》ゲーム・スタート!!荷物を積みあげろ!!



▲《写真2》水面よりも高く積みあげるとクリア!

Load Upのプログラム・リスト

```
100 '■ 「Load Up」's LIST ■
110 P$="T90S1M6000":PLAY P$.P$.P$
120 DEFINT A-V.X-Z
130 RANDOMIZE TIME/3
140 DEFFNA(A)=INT(RND(1)*A)+1
150 INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB 190
160 ST=1:LN=10:WM=3:LT=65:MK=16:SC=0
170 COLOR 7.0:WIDTH 40.25
180 GOTO 240
190 '■ ジョウタイ ■
200 TM=LT-TIME
210 LOCATE 35.2:PRINTUSING"###":TM
220 IF TM<0 THEN 920
230 RETURN
240 '■ ガメン ■
250 LINE(1.23)-(38.23).CHR$(254).1
260 LINE(0.0)-(39.24)."■".7.B
270 LOCATE 16.1:PRINT"◥ Load Up ◤"
280 RESTORE 990
290 READ A$
300 IF A$="*" THEN 340
310 I=I+1
320 LOCATE 6.6+I:PRINT A$
330 GOTO 290
340 I$=INPUT$(1)
350 LOCATE 1.2:PRINT"SCORE=                STAGE= 1      ノコリ=    ■"
360 '■ STAGE ■
370 LINE(1.3)-(38.21).""..BF
380 TIME$="00:00:00"
390 IF ST<=10 THEN WM=WM+1:MK=MK-1:LT=LT+5:LN=LN-1
400 LINE(1.MK)-(38.MK)."_".4
410 LINE(17-LN.22)-(21+LN.22)." "
420 LINE(19-LN.22)-(19+LN.22)."■".4
430 INTERVAL ON:G=2:D=2
440 '■ メイン ■
450 LOCATE 7.2:PRINTUSING"#####":SC
460 LOCATE G.5:PRINT" "
470 WX=FNA(WM):W$=CHR$(28)
480 IF FNA(4)=2 THEN WX=-WX:W$=CHR$(29)
490 LOCATE 8.3:PRINT SPC(30)
500 SYMBOL(260.24)."wind 「"+W$+"」"+STR$(ABS(WX)).2.1.7
510 '■ o ウゴク ■
520 FOR G=2 TO 38
530 INTERVAL OFF
540 LOCATE G.5:PRINT"o"
550 LOCATE D.5:PRINT" "
560 INTERVAL ON
570 IF INKEY$=" " THEN 600
580 FOR I=1 TO 90:NEXT
590 D=G:NEXT:GOTO 520
600 Y=48:X=G*16:WD=0
610 '■ オチル ■
620 WD=WD+WX/10
630 LINE(X.Y)-(X+15.Y+7).XOR.7.B
640 FOR L=0 TO 15
650 A=POINT(X+L.Y+9):IF A=-1 THEN 700
660 NEXT
670 LINE(X.Y)-(X+15.Y+7).XOR.7.B
680 Y=Y+8:X=X+WD
690 GOTO 620
700 '■ ツイク ■
710 IF Y=176 OR X<=32 OR X=>608 THEN 750
720 PLAY "O3C32C64"."O4E32E64"
730 IF Y<MK*8+8 THEN 790
740 SC=SC+(199-Y)/10:GOTO 450
750 '■ ウミ ■
760 PLAY "O4C16O3E4"."O3G16O4G4"
770 LINE(X.Y)-(X+15.Y+7).XOR.7.B
780 GOTO 450
790 '■ CLEAR ■
800 SC=SC+TM*10:ST=ST+1
810 LOCATE 24.2:PRINTUSING"##":ST
820 PLAY "L8O4F+O5C+D+C+F+4"."O3F+4B4O4C+4"."L16O6F+C+F+C+F+C+F+C+F+C+F+4"
830 LOCATE 18.10:PRINT"CLEAR"
840 IF ST<>16 THEN 360
845 FOR I=1 TO 3000:NEXT:CLS
850 PLAY "O4L8F+O5C+EC+EC+EC+F+1"."O3C+4F+4B+4O4C+4F+1"."O4E4.C+4.E4F+2"
870 FOR I=0 TO 2
880 SYMBOL(I.I)."Congratulations!".5.6.2..XOR
890 NEXT
900 LOCATE 0.8:PRINT"オメデトウ!"
910 END
920 '■ GAME OVER ■
930 PLAY "L8O4FEEDDCO3BAL16AAAAAA4"."O4L8F+FD+D+C+C+CO3A+L16A+A+A+A+A+A+A+4"
940 LOCATE 16.9:PRINT"GAME OVER"
950 LOCATE 10.10:PRINT"モウイチド シマスカ 1=Yes 2=No"
960 I$=INPUT$(1)
970 IF I$="1" THEN 160
980 IF I$="2" THEN CLS:END ELSE 960
990 '■ セツメイ データー ■
1000 DATA"┌セツメイ──────────────┐"
1010 DATA"|カゼヲ ウマク ケイサンシ ロ ヲ ジカン イナ|"
1020 DATA"|イニ モクヒョウ ラインマデ ツミカサネテ クダ|"
1030 DATA"|サイ。タダシ ウミニハ オトシテモ ムダデス。|"
1040 DATA"|[SPACE KEY]=オトス┌──────┘"
1050 DATA"└────────┘HIT ANY KEY"
1060 DATA"*"
1070 '┌■■■■■■■┐
1080 '■  Programed  ■
1090 '■by T.MITAMURA■
1100 '■   T.NARA    ■
1110 '└■■■■■■■┘
```

★ちまたのうわさですが，Dr.Dの頭をなでるとBASICが覚えられるって，本当でしょうか？（新潟県南魚沼郡・ぎょん15才）……【Dr.D：私はおじぞうさんか!!影：でも，私にはきかなかったようだな!!】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

本格歴史シミュレーション・ゲーム

天明の乱

CARPENTER HOUSE

ストーリー

ときは1787年，江戸幕府による封建社会は崩れはじめ，一揆，ききんがひんぱんに起こっていた。1772年に老中となった田沼意次は暗殺され，松平定信があとをついだが，事態はさらに悪化し，反乱が起き，さらには北からのアイヌの南下もともなって日本列島は完全に分裂し，第2次戦国時代へと突入していった。期は熟した。この乱れた日本列島に平和をもたらすのはあなただ（この話は一部フィクションです)。

内　容

7分割された日本列島の好きなところから全国統一を目指してください。もし，あなたの軍が滅んでもゲームは続行されます。

遊びかた

(1)移動

味方国に隣接していれば，兵力をそこに移動させることができます。しかし，金の輸送はできません。

(2)戦争

隣接している敵国に攻めこみます。戦闘には兵士訓練度がある程度作用します。また1ターンごとに軍資金が減り，0になると負けます。なお，退却はできません。

(3)兵士を雇う

金1で足軽1，金5で騎馬兵1を雇うことができます。

(4)他国を見る

他国の様子を見ることができます。しかし，1国しか見れず，味方国を見ても1ターンとみなされます。

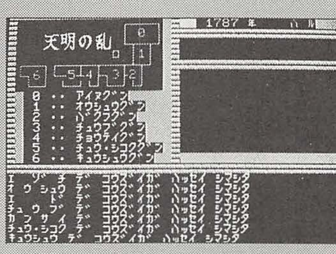
(5)施す

民に金をわけます。人口が多いと忠誠度があがりにくく，低いと秋から冬にかけて一揆がおこ

▲《写真1》タイトル画面。天明の乱の文字がリアルでいい!!

▲《写真2》自国を決定し，コマンド選択だ!! 1～6のキーで選択

▲《写真3》オウシュウ軍がアイヌ軍に攻めこんだ!!アイヌ軍敗退!!



▲《写真4》各地で洪水が発生した!!土地の価値がさがってしまう

CHECKER FLAG

編：このような長いプログラムが載ることは，めずらしいですね。

Dr.D：そうじゃのう。やはり，長いプログラムでも良いものは載るんじゃよ!!。でも，たすきのような無用な長さは，あまり歓迎せんがのう。
このゲームで言うと，画面に関するものを適当に省いて，その分，内容重視したため，いい作品ができたのじゃ。

★さあ，私は誰でしょう。答えは，中山伊知郎です。影さんを見たとき，僕は鼻水がでました。(福岡県大宰府市・中山伊知郎14才)……【影：名前と鼻水，どういう関係があるんだろう？編：そうですネ!】

ることがあります。

(6)開こん

土地を開拓して価値をあげます。土地の価値が低いと春から夏にかけて洪水の起こることがあります。

(7)訓練

兵士の訓練用施設を建てます。上限は10です。

画面の説明

(1)年・季節

季節処理は農地からの収穫，人口増加があります。

(2)地域・統治軍

読んで字のごとし，です。

(3)予算

あるときは国家予算，あるときは軍資金にもなる不思議な金です。

(4)土地の価値

天明の乱のプログラム・リスト

```
10 '▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬ ﾃﾝ ﾒｲ ﾉ ﾗﾝ
20 '▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬ TENMEI NO RAN
30 '---------------------------------------- SHOKI
40 KEY5,"WIDTH80"+CHR$(13)
50 RANDOMIZE (TIME/77):WIDTH 40,25:COLOR 7,0:SCREEN 7,7:POKE &H01E0,&H3B:FOR I=0
 TO 4:SYMBOL (96+I,96),"NOW DATA READING !",3,1,7:NEXT I
60 DIM KD$(6,1),KI$(4),KO$(6),MA$(6),PA$(9),KD(6,9),SO(7,13),TE%(95),ME%(95),NO%
(95),RA%(95),KA%(23)
70 DEF FNA=VAL("&H"+B$)+(VAL("&H"+B$)>&H7FFF)*65536!:I=0
80 READ B$:TE%(I)=FNA:I=I+1:IF I=32 OR I=64 THEN RESTORE 1660:GOTO 80 ELSE IF I<
>96 THEN 80 ELSE I=0
90 READ B$:ME%(I)=FNA:I=I+1:IF I=32 OR I=64 THEN RESTORE 1670:GOTO 90 ELSE IF I<
>96 THEN 90 ELSE I=0
100 READ B$:NO%(I)=FNA:I=I+1:IF I=32 OR I=64 THEN RESTORE 1680:GOTO 100 ELSE IF
I<>96 THEN 100 ELSE I=0
110 READ B$:RA%(I)=FNA:I=I+1:IF I=32 OR I=64 THEN RESTORE 1690:GOTO 110 ELSE IF
I<>96 THEN 110
120 FOR I=0 TO 23:READ B$:KA%(I)=FNA:NEXT I:FOR I=1 TO 4:READ KI$(I):NEXT I
130 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 1:READ KD$(I,J):NEXT J:FOR J=0 TO 9:READ KD(I,J):NEX
T J,I
140 FOR I=0 TO 6:READ KO$(I):NEXT I:FOR I=0 TO 6:READ MA$(I):NEXT I:FOR I=0 TO 9
:READ PA$(I):NEXT I:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 13:READ SO(I,J):NEXT J,I
150 '-------------------- TITLE
160 CONSOLE 16,9:NE=1787:KI=1:CC=0
170 FOR I=0 TO 127 STEP 2:LINE(0,I)-(639,I),PSET,INT(RND(1)*6+1):NEXT I
180 FOR I=0 TO 639 STEP 8:LINE(I,0)-(I,126),PSET,INT(RND(1)*7+1):NEXT I
190 FOR I=200 TO 395 STEP 16:FOR J=20 TO 55 STEP 8:PUT@A (I,J)-(I+15,J+7),KA%,PS
ET:NEXT J,I
200 PUT@A (230,30)-(261,45),TE%,PSET:PUT@A (270,30)-(301,45),ME%,PSET:PUT@A (310
,30)-(341,45),NO%,PSET:PUT@A (350,30)-(381,45),RA%,PSET
210 FOR I=0 TO 3:SYMBOL(89+I,80),"Produced By CARPENTER HOUSE",2,2,6:NEXT I
220 FOR I=0 TO 7:READ C,X,A$:COLOR C:PRINT SPC(X):A$:FOR J=0 TO 2:NEXT J:NEXT I
230 READ PLA$,PLB$:IF PLA$<>"" THEN PLAY PLA$,PLB$:GOTO 230 ELSE COLOR 7
240 PLAY "V13L64":FOR I=0 TO 7000:NEXT I:PRINT:FOR I=0 TO 6:PRINT I;KD$(I,0):NEX
T I:COLOR 3:INPUT "ﾄﾞﾉﾁｲｷ ﾆ ﾊﾀｱｹﾞｼﾏｽｶ":A
250 IF A<0 OR A>6 THEN 240 ELSE HI$=KD$(A,1)
260 '-------------------- MAIN R.
270 COLOR 7:GOSUB 1520
280 JU=INT(RND(1)*7):IF CA(JU)=1 THEN 280 ELSE CA(JU)=1
290 IF KD$(JU,1)<>HI$ THEN 790
300 ZE=JU-1:IF ZE<0 THEN ZE=0
310 NA=JU+1:IF NA>6 THEN NA=6
320 HY=JU:GOSUB 1600:GOSUB 1610
330 '---------------------------------------- PLAYER TURN
340 CLS 1:FOR I=0 TO 13:SOUND I,SO(7,I):NEXT I:FOR I=0 TO 6:PRINT I;"-- ";KO$(I)
:NEXT I:COLOR 2:INPUT "ﾅﾆｦ ｼﾏｽｶ":A
350 COLOR 7:IF A<0 OR A>6 THEN 340
360 ZE=JU-1:IF ZE<0 THEN ZE=0
370 ON A+1 GOSUB 390,450,530,580,630,680,730:CLS 1:GOSUB 1600:GOTO 1120
380 '-------------------- IDOU
390 INPUT "ﾄﾞｺﾍ ｲﾄﾞｳ ｼﾏｽｶ":A:IF A=JU+1 OR A=JU-1 THEN 410 ELSE 340
400 FOR I=0 TO 13:SOUND I,SO(0,I):NEXT I:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
410 IF KD$(A,1)<>HI$ THEN 340 ELSE INPUT "ｱｼｶﾞﾙ ｦ ﾄﾞﾚﾀﾞｹ ｲﾄﾞｳ ｼﾏｽｶ":B:IF B<0 OR
B>KD(JU,5) THEN 340 ELSE KD(JU,5)=KD(JU,5)-B:KD(A,5)=KD(A,5)+B
420 INPUT "ｷﾊﾞﾀｲ ｦ ﾄﾞﾚﾀﾞｹ ｲﾄﾞｳ ｼﾏｽｶ":B:IF B<0 OR B>KD(JU,6) THEN 340 ELSE KD(JU,
6)=KD(JU,6)-B:KD(A,6)=KD(A,6)+B
430 RETURN
440 '-------------------- SEMEKOMU
450 INPUT "ﾄﾞｺﾆ ｾﾒｺﾐ ﾏｽｶ":A:IF A=JU+1 OR A=JU-1 THEN 460 ELSE 340
460 FOR I=0 TO 13:SOUND I,SO(1,I):NEXT I:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
470 IF KD$(A,1)=HI$ THEN 340 ELSE INPUT "ｱｼｶﾞﾙ ｦ ﾅﾝﾆﾝ ｵｸﾘ ﾏｽｶ":B:IF B<0 OR B>KD(
JU,5) THEN 340
480 INPUT "ｷﾊﾞﾀｲ ｦ ﾅﾝﾆﾝ ｵｸﾘ ﾏｽｶ":C:IF C<0 OR C>KD(JU,6) THEN 340
490 INPUT "ｸﾞﾝｼｷﾝｦ ｲｸﾗ ﾓｯﾃｲｷﾏｽｶ":D:IF D<0 OR D>KD(JU,0) THEN 340
500 KD(JU,5)=KD(JU,5)-B:KD(JU,6)=KD(JU,6)-C:KD(JU,0)=KD(JU,0)-D:GOSUB 1270
510 RETURN
520 '-------------------- YOUHEI
530 FOR I=0 TO 13:SOUND I,SO(2,I):NEXT I
540 INPUT "ｱｼｶﾞﾙｦ ﾅﾝﾆﾝ ﾔﾄｲﾏｽｶ":A:IF A<KD(JU,3) THEN IF KD(JU,0)<A THEN 340 ELSE
KD(JU,3)=KD(JU,3)-A:KD(JU,0)=KD(JU,0)-A:KD(JU,5)=KD(JU,5)+A ELSE 340
```

```
550 INPUT "ｷﾊﾞﾀｲｦ ﾅﾝﾆﾝ ﾔﾄｲﾏｽｶ":A:IF A<KD(JU,3) THEN IF KD(JU,0)<A*5 THEN 340 ELS
E KD(JU,3)=KD(JU,3)-A:KD(JU,0)=KD(JU,0)-A*5:KD(JU,6)=KD(JU,6)+A ELSE 340
560 RETURN
570 '-------------------- YOUSU O MIRU
580 INPUT "ﾄﾞﾉｸﾆ ｦ ｼﾗﾍﾞﾏｽｶ":A:IF A<0 OR A>6 THEN 340
590 FOR I=0 TO 13:SOUND I,SO(3,I):NEXT I:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
600 HY=A:GOSUB 1600:GOSUB 1610
610 FOR I=0 TO 5000:NEXT I:RETURN
620 '-------------------- HODOKOSU
630 INPUT "ﾄﾞﾚﾀﾞｹ ﾎﾄﾞｺｼ ﾏｽｶ":A:IF A<0 OR A>KD(JU,0) THEN 340
640 FOR I=0 TO 13:SOUND I,SO(4,I):NEXT I:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
650 KD(JU,2)=KD(JU,2)+INT(A*1000/KD(JU,3)):KD(JU,0)=KD(JU,0)-A
660 RETURN
670 '-------------------- KAIKON
680 INPUT "ﾄﾞﾉｸﾗｲ ﾋﾖｳ ｦ ｶｹﾏｽｶ":A:IF A<0 OR A>KD(JU,0) THEN 340
690 FOR I=0 TO 13:SOUND I,SO(5,I):NEXT I:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
700 KD(JU,1)=KD(JU,1)+CINT(A*10000/KD(JU,4)):KD(JU,0)=KD(JU,0)-A
710 RETURN
720 '-------------------- KUNREN
730 INPUT "ﾄﾞﾉｸﾗｲ ﾋﾖｳ ｦ ｶｹﾏｽｶ":A:IF A<0 OR A>KD(JU,0) THEN 340
740 FOR I=0 TO 13:SOUND I,SO(6,I):NEXT I:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
750 B=A*100/(KD(JU,5)+KD(JU,6)+1):FOR I=7 TO 8:KD(JU,I)=KD(JU,I)+B:IF KD(JU,I)>1
0 THEN KD(JU,I)=10:NEXT I ELSE NEXT I
760 RETURN
770 '---------------------------------------- COM R.
780 GOSUB 1600
790 COLOR 7:PLAY P$:LOCATE 12,20:PRINT "ﾀﾞｲ":JU:"ｺｸ ｾﾝﾘｬｸ ﾁｭｳ"
800 ZE=JU-1:IF ZE<0 THEN ZE=0
810 NA=NA+1:IF NA>6 THEN NA=0
820 '-------------------- IDOU
830 R=INT(RND(1)*5)+1:IF R>2 THEN 890
840 IF KD$(JU,1)=KD$(NA,1) OR KD$(JU,1)=KD$(ZE,1) THEN 850 ELSE 890
850 R=INT(RND(1)*2)+1:IF R=1 THEN Q=NA ELSE Q=ZE
860 IF KD$(Q,1)=KD$(JU,1) THEN KD(Q,5)=KD(Q,5)+KD(JU,5)*.5:KD(JU,5)=KD(JU,5)*.5:
KD(Q,6)=KD(Q,6)+KD(JU,6)*.5:KD(JU,6)=KD(JU,6)*.5
870 GOTO 1120
880 '-------------------- SEMEKOMU
890 R=INT(RND(1)*2)+1:ON R GOTO 900,910
900 IF KD(NA,5)+KD(NA,6)<(KD(JU,5)+KD(JU,6))*.6 THEN A=JU+1:IF A=7 THEN A=6:GOTO
 920 ELSE 920 ELSE 960
910 IF KD(ZE,5)+KD(ZE,6)<(KD(JU,5)+KD(JU,6))*.6 THEN A=JU-1:IF A=-1 THEN A=0 ELS
E 920 ELSE 960
920 IF KD$(A,1)=KD$(JU,1) THEN 960
930 B=KD(JU,5)*.6:C=KD(JU,6)*.6:KD(JU,5)=KD(JU,5)*.4:KD(JU,6)=KD(JU,6)*.4:D=KD(J
U,0)*.5:KD(JU,0)=KD(JU,0)*.5:GOSUB 1270
940 GOTO 1120
950 '-------------------- KAIKON
960 R=INT(RND(1)*5)+1:IF R>3 THEN 1000
970 R=INT(RND(1)*(KD(JU,0)*.6)):KD(JU,1)=KD(JU,1)+(R*1000/(KD(JU,4))):KD(JU,0)=K
D(JU,0)-R
980 GOTO 1120
990 '-------------------- YOUHEI
1000 R=INT(RND(1)*5)+1:IF R>4 THEN 1060
1010 IF KD(JU,3)<1000 THEN 1060
1020 R=INT(RND(1)*(KD(JU,0)*.5))+1:KD(JU,0)=KD(JU,0)-R:KD(JU,5)=KD(JU,5)+R:KD(JU
,3)=KD(JU,3)-R
1030 R=INT(RND(1)*(KD(JU,0)*.2))+1:KD(JU,0)=KD(JU,0)-R*5:KD(JU,6)=KD(JU,6)+R:KD(
JU,3)=KD(JU,3)-R
1040 GOTO 1120
1050 '-------------------- HODOKOSHU
1060 R=INT(RND(1)*2)+1:IF R=2 THEN 1100
1070 R=INT(RND(1)*(KD(JU,0)*.6))+1:KD(JU,2)=KD(JU,2)+CINT(R*1000/KD(JU,3)):KD(JU
,0)=KD(JU,0)-R
1080 GOTO 1120
1090 '-------------------- KUNLEN
1100 R=INT(RND(1)*(KD(JU,0)*.1))+1:KD(JU,0)=KD(JU,0)-R:FOR I=7 TO 8:KD(JU,I)=R*5
/(KD(JU,I-2)+1):IF KD(JU,I)>10 THEN KD(JU,I)=10:NEXT I:GOTO 1120
1110 '-------------------- RETURN
1120 IF CA(0)=1 AND CA(1)=1 AND CA(2)=1 AND CA(3)=1 AND CA(4)=1 AND CA(5)=1 AND
CA(6)=1 THEN FOR I=0 TO 6:CA(I)=0:NEXT I ELSE 280
1130 '---------------------------------------- SEASON
1140 ON KI GOSUB 1160,1190,1210,1240:KI=KI+1:GOTO 270
1150 '-------------------- SPRING -> SUMMER
```

★チキンラーメンにお湯をかけずに食べるのは僕だけじゃないよね。ねっ影さん？（愛知県愛知郡・仕事はＬＳＩ関係っか？20才）……【影：お湯をかけたほうがお腹いっぱいになるので，私は必ずお湯をかけている！】

洪水発生と収穫に関係し，開こんしてあげることができます。洪水が起こったり戦場になるとさがります。

(5)忠誠度

一揆発生と収穫に関係し，施すとあがります。攻めこまれるとさがりますが，防ぐと上昇します。

(6)人口・面積

収穫，各値の上昇率に関係します。

(7)兵士数

一揆，洪水が起こると減少します。

★参考にしたもの

三国志（光栄）
讃美歌304
讃美歌321

```
1160 CLS 1:FOR I=0 TO 6:R=INT(RND(1)*100)+1:IF R<KD(I,1) THEN NEXT I:PLAY "O4":C
P=5:GOSUB 1250:COLOR=(5,5):RETURN
1170 FOR J=1 TO 3:KD(I,J)=KD(I,J)*.9:NEXT J:FOR J=5 TO 6:KD(I,J)=KD(I,J)*.7:NEXT
 J:COLOR 7:PRINT KD$(I,0);" ﾃﾞ ｺｳｽﾞｲｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ":NEXT I:PLAY "O3":CP=5:GOSUB 12
50:COLOR=(5,5):RETURN
1180 '-------------------- SUMMER -> AUTUMN
1190 CLS 1:COLOR 7:PRINT"ｺﾄｼﾉ ﾐﾉﾘｦ ｼｭｳｶｸ ｼﾃｲﾏｽ":FOR I=0 TO 6:KD(I,0)=KD(I,0)+(KD
(I,3)+KD(I,4)+(KD(I,1)+KD(I,2)*2)*100)/100:NEXT I:PLAY "O7":CP=7:GOSUB 1250:RETU
RN
1200 '-------------------- AUTUMN -> WINTER
1210 CLS 1:FOR I=0 TO 6:R=INT(RND(1)*60)+1:T=INT(RND(1)*100)+1:IF T<KD(I,2)+R TH
EN NEXT I:PLAY "O4":CP=4:GOSUB 1250:COLOR=(4,4):RETURN
1220 KD(I,2)=KD(I,2)*.7:KD(I,3)=KD(I,3)*.8:FOR J=5 TO 6:KD(I,J)=KD(I,J)*.6:NEXT
J:COLOR 7:PRINT KD$(I,0);" ﾃﾞ ｲｯｷｶﾞ ｵｺﾘﾏｼﾀ":NEXT I:PLAY "O4":CP=4:GOSUB 1250:COL
OR=(4,4):RETURN
1230 '-------------------- WINTER -> SPRING
1240 FOR I=0 TO 6:KD(I,3)=KD(I,3)*KD(I,9):IF KD(I,3)>(KD(I,4)*11) THEN KD(I,3)=K
D(I,4)*11:NEXT I:NE=NE+1:RETURN ELSE NEXT I:NE=NE+1:KI=0:RETURN
1250 PLAY "CDEFGABAGFEDCDEFGFEDCDEDC":FOR L=0 TO 150:FOR I=0 TO 7:COLOR=(CP,I):N
EXT I,L:CLS 1:RETURN
1260 '---------------------------------------- SENSOU R.
1270 CLS1:COLOR 5:PRINT KD$(JU,0);" ﾉ ";KD$(JU,1);" ｶﾞ ";KD$(A,0);" ﾉ ";KD$(A,1)
;" ﾆ ｾﾒｺﾐﾏｼﾀ":PLAY "O3CDEFGABAGFEDCDEDC":FOR I=0 TO 2000:NEXT I
1280 SE=1:TAS=7:KE=1:TAK=7:SS=0:GU$=""
1290 SD(0)=B:SD(1)=C
1300 COLOR 2:LOCATE 6,18:PRINT KD$(JU,1):COLOR 3:LOCATE 22,18:PRINT KD$(A,1)
1310 COLOR 6:LOCATE 2,20:PRINT "ｸﾞﾝｼｷﾝ:ｷﾊﾞﾀｲ:ｱｼｶﾞﾙ":COLOR 4:LOCATE 20,20:PRINT "
ｱｼｶﾞﾙ:ｷﾊﾞﾀｲ:ｸﾞﾝｼｷﾝ":COLOR 7
1320 LOCATE 3,21:PRINT INT(D);INT(C);INT(B):LOCATE 21,21:PRINT INT(KD(A,5));INT(
KD(A,6));INT(KD(A,0))
1330 SF=INT(SE+KD(JU,TAS)+(RND(1)*10)+1):KF=INT(KE+KD(A,TAK)+(RND(1)*10)+1):D=D-
1:IF D<=0 THEN GU$="ｸﾞﾝｼｷﾝ ｷﾞﾚ":GOTO 1390 ELSE KD(A,0)=KD(A,0)-1:IF KD(A,0)<=0 T
HEN GU$="ｸﾞﾝｼｷﾝ ｷﾞﾚ":GOTO 1400
1340 IF SF<=KF THEN PLAY "O4CCDEDD":SD(SS)=INT(SD(SS)-(RND(1)*30)+1):KD(A,TAK-2)
=INT(KD(A,TAK-2)-(RND(1)*15)+1):GOTO 1360
1350 PLAY "O6CCDEDD":SD(SS)=INT(SD(SS)-(RND(1)*15)+1):KD(A,TAK-2)=INT(KD(A,TAK-2
)-(RND(1)*30)+1)
1360 B=SD(0):C=SD(1)
1370 IF SD(SS)<0 THEN SD(SS)=0:IF SS=1 THEN 1390 ELSE SS=1:SE=5:TAS=8:GOTO 1320
1380 IF KD(A,TAK-2)<0 THEN KD(A,TAK-2)=0:IF TAK=8 THEN 1400 ELSE KE=5:TAK=8:GOTO
 1320 ELSE 1320
1390 LOCATE 3,21:PRINT "XXXXXXXXXXXXX":COLOR 2:LOCATE 1,23:PRINT GU$:COLOR 7:LOC
ATE 16,23:PRINT KD$(A,1);" ｶﾞ ﾌｾｷﾞ ﾏｼﾀ":PLAY "O7CDEFGABAGFEDC":GOTO 1410
1400 LOCATE 21,21:PRINT "XXXXXXXXXXXXX":COLOR 2:LOCATE 29,23:PRINT GU$:COLOR 7:L
OCATE 1,23:PRINT KD$(JU,1);" ｶﾞ ｼｮｳﾘ ｦ ｵｻﾒﾏｼﾀ":PLAY "O4BAGFEDCDEFGAB":GOTO 1420
1410 KD(A,1)=KD(A,1)*.6:KD(A,2)=KD(A,2)*1.2:KD(A,0)=KD(A,0)+D:FOR I=0 TO 4000:NE
XT I:CLS 1:RETURN
1420 FOR I=1 TO 2:KD(A,I)=KD(A,I)*.6:NEXT I:KD$(A,1)=KD$(JU,1):KD(A,5)=B:KD(A,6)
=C:KD(A,0)=KD(A,0)+D:FOR J=0 TO 4000:NEXT J:IF KD$(0,1)=KD$(6,1) THEN 1440 ELSE
FOR I=0 TO 6:LOCATE 6,8+I:PRINT SPC(13):NEXT I:CLS 1:GOSUB 1520:RETURN
1430 '---------------------------------------- GAME OVER
1440 CLS 1:GOSUB 1570:FOR I=2 TO 3:SYMBOL (48+I*3,144+I),"Japan was united .",3,
2,I,,XOR:NEXT I
1450 READ PLA$,PLB$:IF PLA$<>"" THEN PLAY PLA$,PLB$:GOTO 1450
1460 LOCATE 1,22:PRINT "ﾆﾎﾝﾉ ﾚｷｼﾉ ﾈﾝﾋﾟｮｳﾆ ｱﾀﾗｼｲ 1 ﾍﾟｰｼﾞｶﾞ ｸﾜﾜｯﾀ":PRINT
1470 FOR I=0 TO 6:READ C,X,A$:COLOR C:PRINT X;A$:FOR J=0 TO 1600:NEXT J,I
1480 COLOR 2:PRINT NE;KD$(JU,1);" ｶﾞ ﾆﾎﾝ ｦ ﾍｲﾃｲ｡ "
1490 COLOR 7:FOR I=0 TO 3:SYMBOL (480+I,192),"[ END ]",2,1,7:NEXT I
1500 IF INKEY$<>" " THEN 1500 ELSE RUN
1510 '---------------------------------------- CRT PUT
1520 IF CC<>1 THEN CC=1:CLS:FOR I=0 TO 624 STEP 16:PUT@A (I,0)-(I+15,7),KA%,PSET
:PUT@A (I,120)-(I+15,127),KA%,PSET:NEXT I ELSE 1570
1530 LINE (16,8)-(303,119),PSET,4,BF:LINE (320,8)-(623,15),PSET,6,BF:LINE (320,4
8)-(623,119),PSET,5,BF
1540 FOR I=8 TO 112 STEP 8:PUT@A (0,I)-(15,I+7),KA%,PSET:PUT@A (304,I)-(319,I+7)
,KA%,PSET:PUT@A (624,I)-(639,I+7),KA%,PSET:NEXT
1550 FOR I=320 TO 608 STEP 16:PUT@A (I,16)-(I+15,23),KA%,PSET:PUT@A (I,40)-(I+15
,47),KA%,PSET:NEXT I
1560 COLOR 4:FOR I=0 TO 6:LOCATE 1,I+1:PRINT MA$(I):NEXT I:COLOR 7:FOR I=0 TO 6:
LOCATE 2,8+I:PRINT I;"‥ ";KD$(I,1):NEXT I
1570 FOR I=0 TO 6:LOCATE 2,8+I:PRINT I;"‥ ";KD$(I,1):NEXT I
1580 PUT@A (64,16)-(95,31),TE%,PSET:PUT@A (96,16)-(127,31),ME%,PSET:PUT@A (128,1
6)-(159,31),NO%,PSET:PUT@A (160,16)-(191,31),RA%,PSET
```

```
1590 COLOR 5:LOCATE 22,1:PRINT NE;"年    ";KI$(KI):RETURN
1600 FOR I=0 TO 1:LOCATE 20,3+I:PRINT SPC(19):NEXT I:FOR I=0 TO 7:LOCATE 20,6+I:
PRINT SPC(19):IF KD(HY,I)<0 THEN KD(HY,I)=0:NEXT I ELSE NEXT I:RETURN
1610 FOR I=0 TO 1:COLOR 3:LOCATE 20,3+I:PRINT PA$(I):COLOR 6:LOCATE 28,3+I:PRINT
 KD$(HY,I):NEXT I
1620 FOR I=2 TO 6:COLOR 6:LOCATE 20,4+I:PRINT PA$(I):COLOR 7:LOCATE 31,4+I:PRINT
 INT(KD(HY,I-2)):NEXT I
1630 COLOR 1:LOCATE 20,11:PRINT PA$(7):FOR I=8 TO 9:COLOR 2:LOCATE 21,4+I:PRINT
PA$(I):COLOR 4:LOCATE 28,4+I:PRINT INT(KD(HY,I-3)):COLOR 5:LOCATE 35,4+I:PRINT I
NT(KD(HY,I-1)):COLOR 6:LOCATE 35,4+I:PRINT "/":NEXT I:COLOR 7:LOCATE 0,16
1640 RETURN
1650 '-------------------- DATA (CHARA,SEASON,COUNTRY,MAP,PARA,SOUND,CREDIT,-)
1660 DATA    0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0, 600, FFC, 3FF,F802,   0,C000,
   0,C180, 103,FFE0,  FC,C000,   0,C000,   1,6000,   3,3000,  3C,1E00, 3E0, 7F0,
1E00,  FF
1670 DATA    0,   0,   0,   0,   0,   0,   8,BFF0,37FC,C030, C0C,6030, C0C,7FF0,
 FFC,3070, 60C,3030, 63C,3FF0, FEC,3070, 804,6030,   0,C030,   1,8C30,   6, 730,
  38, 1F0
1680 DATA    0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   F,FC00,  FD,1F80,
 382, 3C0, 703, 1E0, E03, 1E0, 703, 1E0, 78E, 3C0, 3DC, 700,  F8, E00,   0,3800,
   0,6000
1690 DATA    0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,6000,   C,6000, 1F8,6000,1EC0,6004,
  C0,6004,10CE,6004,1FF8,600C,  C2,600C, BFE,600C, 607,600C, 606,600C, 3FE,701C,
 306,3FFC
1700 DATA    0,FEFF,FEFF,FEFF,   0,FFFE,FFFE,FFFE,   0,FEFF, 680, 200,   0,FFFE,
8006,   2,   0,FEFF,FEFF, 200,   0,FFFE,FFFE,   2
1710 DATA ﾊ ﾙ,ﾅ ﾂ,ｱ ｷ,ﾌ ﾕ
1720 DATA ｴ  ｿﾞ ﾁ,ｱｲｽﾞｸﾞﾝ    ,200, 6,15,56700, 83519,120,30,0,0,1,2
1730 DATA ｵ ｳ ｼｭｳ,ｵｳｼｭｳｸﾞﾝ  ,200,12,15,97700, 66911,120,30,0,0,1,2
1740 DATA ｴ     ﾄﾞ,ﾊﾞｸﾌｸﾞﾝ   ,500,42,28,366500,32377,150,50,0,0,1,11
1750 DATA ﾁｭ ｳ ﾌﾞ,ﾁｭｳﾌﾞｸﾞﾝ  ,400,18,18,205600,66774,150,50,0,0,1,17
1760 DATA ｶ ﾝ ｻ ｲ,ﾁｮｳﾃｲｸﾞﾝ  ,400,45,25,216400,33070,150,50,0,0,1,13
1770 DATA ﾁｭｳ･ｼｺｸ,ﾁｭｳ･ｼｺｸｸﾞﾝ,300,19,18,119800,50589,120,30,0,0,1,18
1780 DATA ｷｭｳｼｭｳ ,ｷｭｳｼｭｳｸﾞﾝ ,300,18,16,144500,44403,120,30,0,0,1,17
1790 DATA ｲﾄﾞｳ,ｾﾒｺﾑ,ﾍｲｦﾔﾄｳ,ﾀｺｸｦﾐﾙ,ﾎﾄﾞｺｽ,ｶｲｺﾝ,ｸﾝﾚﾝ
1800 DATA "                    ┌───┐ "
1810 DATA "                    │ 0 │ "
1820 DATA "                    └┬─┬┘ "
1830 DATA "                 □ │1│  "
1840 DATA "┌──┐ ┌────┬──┬──┬──┴┬┘  "
1850 DATA "└┐6│ └─5┴4├┐3├2│   "
1860 DATA " └─┘  └──┘└┘└─┘└┘   "
1870 DATA ﾁｲｷ,ﾄｳﾁｸﾞﾝ,ﾖｻﾝ,ﾄﾁﾉｶﾁ,ﾁｭｳｾｲﾄﾞ,ｼﾞﾝｺｳ,ﾒﾝｾｷ,ﾍｲｼｽｳ/ｸﾝﾚﾝﾄﾞ,ｱｼｶﾞﾙﾀｲ,ｷ ﾊﾞ ﾀｲ
1880 DATA 211,4,206,13,166,13,71,224,31,31,31,253,26,10
1890 DATA 229,6,154,6,69,2,31,73,31,31,31,45,21,8
1900 DATA 8,6,30,11,162,3,237,104,31,31,31,119,30,14
1910 DATA 142,3,112,1,57,14,57,57,31,31,31,16,2,11
1920 DATA 82,2,253,6,82,4,85,2,31,31,31,134,16,12
1930 DATA 84,10,78,8,113,14,43,67,31,31,31,100,14,8
1940 DATA 4,2,82,10,207,14,63,1,31,31,31,147,7,12
1950 DATA 207,7,46,2,213,1,189,37,31,31,31,100,8,12
1960 DATA 3,12,-- S T A F F --,2,8,Programed By,5,17,Jam Maclegger,2,8,Sound & M
usic By,4,17,Kiri Norio,2,8,Character by,6,17,Kuginuki Kohji,2,1,Directed by  Ja
m & Nokogiri Takahiro
1970 DATA S13M1500O4L4T90,V15O3L4T90
1980 DATA DGAB-AGAF+DR4FFE-DGGF+G2,,O2B-O3DDDDO2B-O3E-DDR4DCCO2B-B-O3E-D8C8O2B-2
.
1990 DATA DGAB-AGAF+DR4FFE-DGGF+G2,,O2B-O3DDDDO2B-O3E-DDR4DCCO2B-B-O3E-D8C8O2B-2
.
2000 DATA AB-O5CDDCCO4B-2R4O5DCO4B-AG8A8B-AG2,O3DDFFFGF8E-8D2R4FDDE-8D8O2B-8O3C8
DD8C8O2B-2
2010 DATA "",""
2020 DATA V15O4L4T104,S13M1500O4L4T104
2030 DATA D2EDG,A8B2B2AGA1D2ED,O3B2O4CO3BO4D,D8D2D2DC+D1O3B2O4CO3B
2040 DATA G,A8B2A2GF+G1O5C2CCC,O4B8B2A2AA,O4D,D8D2E2DDD1G2GGG,G8G2F+2DD
2050 DATA A,G8G2E2EEG1A2GF+G2,R4G1G1,D,D8D2C2CCD1E2DDD2,R4E1D1
2060 DATA "",""
2070 DATA 2,1754,ﾎｳｹﾝｼｬｶｲ ｶﾞ ｸｽﾞﾚ ﾊｼﾞﾒﾙ,4,1764,ｶﾝﾄｳﾆ ﾀﾞｲ ｲｯｷ ｶﾞ ｵｺﾙ,3,1772,ﾀﾇﾏ ｵ
ｷﾂｸﾞ ｶﾞ ﾛｳｼﾞｭｳ ﾄ ﾅﾙ,4,1782,ﾃﾝﾒｲ ﾉ ﾀﾞｲｷｷﾝ,4,1787,ﾃﾝﾒｲ ﾉ ｳﾁｺﾜｼ,6,1787,ﾏﾂﾀﾞｲﾗ ｻﾀﾞﾉﾌ
ﾞ ｶﾞ ﾛｳｼﾞｭｳ ﾆﾅﾙ,5,1787,ﾊﾝﾗﾝｶﾞ ｵｷ, ﾀﾞｲ 2ｼﾞ ｾﾝｺﾞｸｼﾞﾀﾞｲ ﾍ
2080 '______________________________________________ Thank You
2090 '_____ Produced by CARPENTER HOUSE with LOVE ............ _____
```


★僕の友人Yは，効果音だけでしゃべるへんなやつですが，それでわかってしまう私もすごいと思う。（東京都江東区・たつまき五郎13才）……【編：効果音でしゃべるってどういうことなんでしょね？影：こうかもしれない。】

JR-200用

ダイスを使ったユニークなゲーム

遊遊(ゆうゆう)ダイス

WATERくん平田

ルール

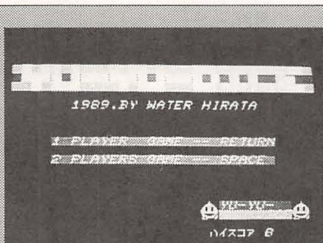
まず，サイコロを５個ふります。でた目に応じて宣言(せんげん)（第１表）をして，その型に不要なサイコロをもう一度ふります。１から６までの各数字を宣言していたときはでた目の合計，その他は失敗すると０点，完成するとその型の点数が入ります。すべての宣言をひととおり終えるとゲーム終了です。

キー操作

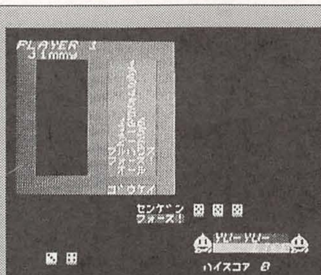
スペース・キーを押すごとに宣言する型を選ぶ表示の位置が変わります。宣言する型の場所に合わせてリターン・キーを押してください。一度宣言した型は再度宣言することはできません。効率よく宣言することと，運と勘(かん)が高得点をあげるポイントです。

《第１表》宣言の内容

型	内容	点数	例
1~6(各数字)	特定の数字を集める	でた目の合計	⚁⚁⚁（６点）
1＆6	1と6だけにする	20点	⚀⚀⚀⚅⚅
1～5	1～5にする	25点	⚀⚁⚂⚃⚄
2～6	2～6にする	30点	⚁⚂⚃⚄⚅
フルハウス	三つと二つにする	でた目の合計+20点	⚀⚁⚂⚃⚄(39点)
フォース！	同じ数字を四つ以上集める	40点	⚃⚃⚃⚃⚁
オール	すべて同じ数字にする	100点	⚀⚀⚀⚀⚀



▲《写真１》１人でも２人でも楽しめる，新しいダイスゲームです



▲《写真２》まず一度ふってでた目から，項目を選ぶ！いきなりフォースだ

▲《写真３》それぞれの項目をすべて宣言するとゲームエンド

▲《写真４》合計得点により，ランキング付けされる。メッセージもでる

作者の声

ひさびさの投稿です。このゲームは何人かで得点を競うと，さらにエキサイティング！１人でも十分遊べるので入力してみてください。あと，前々々作の「ROOM16」がMZに移植されたのを見て作者は非常に感動しました!!

《第２表》変数表

M…………遊ぶ人数
A＄( )……宣言文
M＄( )……メッセージ
H( )………宣言の表
NA＄……名前
D＄( )……小サイコロのキャラ
DL＄( )…サイコロのキャラ
B＄( )……サイコロ入れのキャラ
DB( )……場の数字
DS( )……宣言している数字
SR…………宣言している量
II…………ふるサイコロの量
DK( )……サイコロの目に対する量
D…………宣言の型
Y…………宣言表示Y座標
X…………サイコロ表示X座標
K…………１宣言前，２宣言後
G…………今操作中のプレイヤーナンバー
GG………カウンタ
S( ), HS( )…スコア，ハイスコア
H＄( )……ハイスコア名

★僕の友達のU君は，ダイヤル式電話の番号の穴を思い切り押して電話をかけようとした影さんのような人です。（東京都杉並区・金子拓哉13才）……【編：影さんは，プッシュホンのボタンをめり込ませる名人です!!】

CHECKER FLAG

Dr.D：うん，こういうダイスゲームは人間，とくに男のバクチ心をくすぐって，とても良い。

編：やはりDr.Dも好きですね。

Dr.D：ところで，このようにサイコロ等を使ったゲームでは画面に関するプログラムを，短くしやすいため，作るほうも，打つほうも，やりやすくなって，とりあえず良い。

遊遊ダイスのプログラム・リスト

```
55   REM ==================== Y U - Y U - D I C E ====================
65   REM =====  1989.2.21.ｶﾝｾｲ  ALL BASIC  MASANORI.HIRATA.  JR-2oo  =====
75   REM =====   "WATERｸﾝ"(86'12) "RooM16"  (87'2)&(89'3(MZ2ooo))   =====
85   REM =====   "ｻﾐｮｳﾅﾍﾔ"(87'4)  "WATERｸﾝ3"(87'9) ﾆﾂﾂﾞｸ ﾀﾞｲ5ﾀﾞﾝ!!   =====
95   REM ==============================================================
100 TEMPO 200:RANDOMIZE:DIM H(2,12),A$(16),NA$(2)*7
105 REM ______▇▇▇ ﾕｰｻﾞｰﾃｲｷﾞﾓｼﾞ ▇▇▇______
110 FOR N=0 TO 19:READ A$:FOR I=0 TO 7:A=VAL("$"+MID$(A$,I*2+1,2))
120 IF N<5 THEN POKE $C4A7+N*8-I,A
130             POKE $C400+N*8+I,A:NEXT:NEXT
140 DATA 000003070F0F1F1F,3cFFFFFFFFFFFFFF,0000c0E0F0F0F8F8,3F3F3F3F7F7F7F7F
150 DATA FcFcFcFcFEFEFEFE,0000382838000000,0705070070507000,0000000000000000
160 DATA 0101030F1F337373,000080E0F0989c9c,F3FFFF60783F677c,9EFEFE0c3AF6EE0c
170 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,AA55000000000000,00003c7E7E3c0000,0060600000060600
180 DATA 0060601818060600,0066660000666600,0066661818666600,0066666666666600
185 REM ______▇▇▇ ｼｮｷ*ｾｯﾃｲ ▇▇▇______
190 I$=CHR$(29):JR$(0)=I$+I$+I$+CHR$(31):IF PEEK($D188)=4 THEN 210
200 FOR N=0 TO 343:I=$D180+N:POKE I,PEEK(I)*2^INT(MOD(I,8)/3-1)   :NEXT
210 FOR N=0 TO  15:READ I$:I=N/4+.5:B$(I)=B$(I)+I$+JR$(MOD(N,4)=3):NEXT
220 FOR I=0 TO   7:READ I$:GOSUB 680                                 :NEXT
230 FOR I=0 TO   5:READ D$(I),DL$(I+1)                               :NEXT
240 FOR I=1 TO  16:READ A$(I)                                        :NEXT
250 DATA GGG,GGG,GGG,GGG ,LLL,LLL,WLX,TUV ,@AB,CLD,LLL,LLL ,HI,GJK,,
260 DATA ｼｸﾄｱｼｸｲｹ,ﾄﾟﾆｶｽﾄｻｳ,ﾍｰﾗﾗｲﾐｳﾆ,ﾍﾁｴﾄﾟｽｯｴ
270 DATA ﾆｷﾆｷﾕﾚﾉ",HPP@ｸｳﾗ",ﾒﾒﾗﾗｾｻﾞｳ,ﾅﾟﾌｭｱ"""
280 DATA GGG,N ,GEG,O ,GEE,P ,GEF,Q ,EFE,R ,EFF,S
290 DATA "  1  ","  2  ","  3  ","  4  ","  5  " ,"  6  "," 1&6 "
300 DATA " 1-5 "," 2-6 ","ﾌﾙﾊｳｽ","ﾌｫｰｽ!"," ｵｰﾙ ",,"ｺﾞｳｹｲ","YU-YU-  ","    DICE"
305 REM ______▇▇▇ ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝ*ﾋｮｳｼﾞ ▇▇▇______
310 POKE 0,77:COLOR 7,0,0:CLS:COLOR ,3:LOCATE 0,5
320 FOR I=1 TO 2:S(I)=0:FOR N=1 TO 12:H(I,N)=0:NEXT:NEXT
330 PRINT " ■ ■■ ■    ■ ■■ ■    ■■ ■■■■■■■ ";:COLOR ,2
340 PRINT " ■■■■ ■■■■■■■ ■■■■■ ■ ■ ■   ■■  ";:COLOR ,3
350 PRINT "   ■ ■■■      ■ ■■■    ■■ ■■■■■■■ ";:COLOR ,0
360 LOCATE 6, 9:PRINT "1989.BY WATER HIRATA":GOSUB 770:COLOR ,1
370 LOCATE 4,13:PRINT "1 PLAYER  GAME -- RETURN"
380 LOCATE 4,15:PRINT "2 PLAYERS GAME -- SPACE "
390 PICK I:M=(I=32)+1:IF I<>13 AND M=1 THEN 390
395 REM ______▇▇▇ ﾅﾏｴ*ﾄｳﾛｸ ▇▇▇______
400 FOR I=1 TO M:CLS:LOCATE 5,11:PRINT "PLAYER";I;"ﾅﾏｴｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ":SOUND 0,9
410 LOCATE 5,13:INPUT "(7ﾓｼﾞﾏﾃﾞ) ";NA$(I):NEXT :POKE 0,0
415 REM ______▇▇▇ ｹﾞｰﾑｶﾞﾒﾝ*ﾋｮｳｼﾞ ▇▇▇______
420 COLOR ,0:CLS:GOSUB 770:COLOR ,1
430 FOR I=0 TO M+1:FOR N=2 TO 13:LOCATE I*7+2,N:PRINT "  ";:NEXT:NEXT
440 FOR I=0 TO   3:LOCATE 2,I+(I>1)*12:PRINT SPC(M*7+9)      :NEXT:COLOR ,4
450 FOR I=1 TO  14:LOCATE 11,I+1:PRINT A$(I)                 :NEXT:COLOR ,1
460 FOR I=1 TO   M:GOSUB 830                                 :NEXT
465 REM ______▇▇▇ ﾒｲﾝ*ﾙｰﾁﾝ ▇▇▇______
470 FOR GG=1 TO 12:FOR G=1 TO M
480 IF M=2 THEN FOR I=1 TO 2:COLOR 7,(I=G)+1,0:GOSUB 840:NEXT
490 Y=2:K=1:II=5:GOSUB 890
500 D=Y-1:I=2:GOSUB 730:SOUND 2000,3
510 PICK I:IF I=32 THEN I=4:GOSUB 730:Y=Y+1-(Y=13)*12:GOTO 500
520 IF I<>13 OR H(G,D)=1 THEN 510
530 COLOR ,0:LOCATE 14,17:PRINT "ｾﾝｹﾞﾝ"
540 COLOR ,2:LOCATE 14,18:PRINT A$(D):H(G,D)=1:I=4:GOSUB 730:GOSUB 990
550 IF SR+(D=11)>4 THEN N=0:FOR I=1 TO 5:N=N+DS(I):NEXT:GOSUB 870:GOTO 580
560 IF          K=1 THEN K=2:GOSUB 750:GOSUB 890:GOSUB 990:GOTO 550
570 N=(D<7)*SR*D
580 S(G)=S(G)+N:GOSUB 710:GOSUB 740:NEXT:NEXT
585 REM ______▇▇▇ ｹｯｶ*ﾋｮｳｼﾞ! ▇▇▇______
590 N=999:GOSUB 760:COLOR ,0:CLS:LOCATE 13,2:PRINT "BEST 5"
600 FOR I=1 TO M:FOR N=1 TO 5:IF HS(6-N)>S(I) THEN 630
610 HS(7-N)=HS(6-N):HS(6-N)=S(I)
620 H$(7-N)=H$(6-N):H$(6-N)=NA$(I)
630 NEXT:NEXT
640 FOR I=1 TO 5:LOCATE 8,I*2+2:PRINT I;SPC(HS(I)<100);HS(I);"  ";H$(I):NEXT
650 FOR I=1 TO M:N=S(I):LOCATE 5,I*2+15:PRINT "PLAYER";I;SPC(N<100);N;" ";
660 PRINT M$((N>50 AND N<171)*INT((N-50)/20+1)+(N>170)*7):NEXT
670 N=3000:GOSUB 760:GOTO 310
675 REM ______▇▇▇ ｻﾌﾞ*ﾙｰﾁﾝ ▇▇▇______
680 FOR N=1 TO 8:M$(I)=M$(I)+CHR$(ASC(MID$(I$,N,1))-1):NEXT :RETURN
690 COLOR 3,0,1:PRINT B$(I);:RETURN
700 COLOR 7,0,1:LOCATE 8-I,16+I+Q:PRINT D$(N);:RETURN
710 COLOR 7,0,0:LOCATE G*14-LEN(STR$(   N))-6, Y:PRINT N   :SOUND 1400,5
720 COLOR  ,1  :LOCATE G*14-LEN(STR$(S(G)))-6,15:PRINT S(G):SOUND  700,4:RETURN
730 COLOR  ,I,0:LOCATE 11,Y:PRINT A$(D):RETURN
740 COLOR  ,0,0:FOR I=0 TO 1:LOCATE 14,17+I:PRINT SPC(15);:NEXT
750 COLOR  ,0,0:FOR I=0 TO 3:LOCATE  2,20+I:PRINT SPC( 9);:NEXT:RETURN
760 FOR I=0 TO N:POKE $CA00,2:POKE $CA00,0:NEXT:RETURN
770 FOR I=0 TO 1:COLOR 5,  0,1:LOCATE 20+I*10,20:PRINT B$(4);
780             COLOR 7,I+2,0:LOCATE 22,I+20   :PRINT A$(I+15):NEXT
790 COLOR 7,0:LOCATE 21,23:PRINT "ﾊｲｽｺｱ";HS(1);:RETURN
800 X=SR*2+20:SR=SR+1:DS(SR)=N:NN=0:II=II-1:IF K=2 THEN RETURN
810 COLOR (N=1)*2,7,1:LOCATE X,17+NN:PRINT DL$(N)
820 COLOR       7,0,1:LOCATE X,18+NN:PRINT "M";:SOUND 2000,3:RETURN
830 LOCATE I*14-11,1:PRINT NA$(I)
840 LOCATE I*14-12,0:PRINT "PLAYER";I:RETURN
850 N=1:FOR I=2 TO 6:IF DK(N)<=DK(I) THEN N=I
860 NEXT:RETURN
870 N=N+(D>7)*10+(D=10)*10:IF D=7 OR D>10 THEN N=20+(D=11)*20+(D=12)*60
880 RETURN
885 REM ______▇▇▇ ｻｲｺﾛｦ ﾌﾙ ▇▇▇______
890 FOR I=1+II TO 5:DB(I)=DS(I-II):NEXT
900 FOR I=1    TO 6:DK(I)=0        :NEXT :KK=0:SR=0:Q=0
910 LOCATE 7,18:I=2:GOSUB 690:COLOR 7
920 FOR I=0 TO 1:N=II:GOSUB 700:SOUND 500,6:N=0:GOSUB 700:NEXT
930 LOCATE 7,18:I=1:GOSUB 690:LOCATE 5,20:I=3:GOSUB 690:SOUND 0,9
940 LOCATE 5,20:I=1:GOSUB 690:LOCATE 7,18:I=3:GOSUB 690
950 N=II:I=3:Q=4:GOSUB 700:SOUND 999,5:LOCATE 7,18:I=1:GOSUB 690
960 N= 0:I=3:Q=4:GOSUB 700
970 FOR I=1 TO II:N=INT(RND(1)*6)+1:DB(I)=N:X=5-II+I*2:NN=5:GOSUB 810:NEXT
980 RETURN
985 REM ______▇▇▇ ｾﾝｹﾞﾝ*ｼｮﾘ! ▇▇▇______
990  FOR N=1 TO 5:I=DB(N):DK(I)=DK(I)+1:NEXT :NN=5:Q=(D=9)
1000 IF D>9 THEN GOSUB 850:Z=DK(N):DK(N)=Z-(Z-3)*(Z>3+(D>10)*2):NN=DK(N):QQ=N
1010 FOR I=1+Q TO NN+Q:N=DB(I)
1020 IF (D<7 AND N=D) OR (D=7 AND (N=1 OR N=6)) THEN      GOSUB 800
1030 IF (D-Q=8 AND DK(I)>0)                     THEN N=I :GOSUB 800
1040 IF D>9                                     THEN N=QQ:GOSUB 800
1050 NEXT
1060 IF D=10 AND KK=0 AND Z<5 THEN KK=1:DK(QQ)=0:GOTO 1000
1070 RETURN
1075 REM ================================================YU-YU-DICE
1076 REM HIRATA INFORMATION!･･RooM16ｶﾞMZﾆｲｼｮｸｻﾚﾀ!ｳﾚﾋﾟｰ!
1077 REM 87'12ﾆMSX2ｦｶｯﾀ｡ｲｰｽﾓｱﾀｯﾀ!ﾃﾞﾓMSX2+ｶﾞﾃﾞﾀ｡GAME OVER
```

★A：はけ！はくんだ!!B：いやです！A：何？1か月もはき掃除をさぼっていながら…。(千葉県松戸市・Integra15才)……【影：私はゲロゲロのほうかと思ったゾ！編：本当に汚ないんだから，影さんは!!】

MSX/MSX2/MSX2+用

モスラのタマゴの逆襲だ!!

モスラとゆかいな村人(むらびと)ども

神風タクシー

MSX

モスラ再び

「モスラ〜〜ヤ，モスラ〜〜」と，ザ・ピーナッツふんする小美人の歌声(うたごえ)にのせて，モスラの卵は再び地上へと復活(ふっかつ)した。しかしそれは，卵を巨大目玉焼きにして食べてしまおう，というインファント島の村人一同による企(くわだ)てだった。それを悟(さと)ったモスラ(卵)は，怒りのためか自己防衛(ぼうえい)のためか，暴(あば)れ狂(くる)うのだった。

遊びなさい

RUNすると，何の必然性もなくモスラの卵が連続放物線運動をするので，うまくカーソル・キーの上下左右で動かしてください。

また，地面からは地下神殿(ちかしんでん)での集会帰りの村人どもが，うじゃうじゃはいでてくるので，踏(ふ)みつぶしましょう。

要するにモグラたたきですね，こりゃ。

90秒間，放物運動をし，8割以上の村人を虐待(ぎゃくたい)できれば，ラウンド・クリアです。新(あら)たなる虐待を堪能(たんのう)しましょう。

また，一度にたくさんの村人を踏(ふ)みつぶすと，その分得点は累加(るいか)的(てき)に倍増されます。

が，X星人を乗せたUFOがモスラをキングギドラ軍団にスカウトしようと，しつように迫(せま)ってきます。つかまると，宇宙の彼方(かなた)に連れて行かれ，しばしのタイムロスになるので，できる限り逃げましょう。

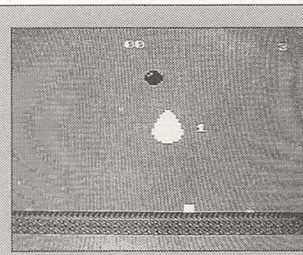
ま，こんなもんですね。

コツさえつかめば

こんなゲームにも，テクニックはあります。フェイントをかけたり，わざとUFOとぶつかったり…。ま，そこまで熱中してくれたらうれしい限(かぎ)りですね。動きに慣(な)れるまで，なんとかがんばってください。

《第1表》変数表

X	………卵座標｛0～55｝
Y	………卵座標
M	………UFO座標
N	………UFO座標
U	………ふんづけた村人の数
V	………でてきた村人の総数
R	………ラウンド
SC	……スコア
M(n)	……でている村人の座標



▲《写真1》UFOにつかまらないように，村人たちをふみつぶせ!!

モスラとゆかいな村人どものプログラム・リスト

```
100 '——— MOTHRA and FUNNY VILLAGERS ———
110 SCREEN 1,3,0:COLOR 15,4,4:KEY OFF:WIDTH 32:DEFINTA-Z:M(0)=RND(-TIME)
120 FOR X=&H3800 TO &H3840 STEP 8:GOSUB 460:NEXT
130 FOR X=&H300 TO &H380 STEP 64:GOSUB 460:NEXT
140 X=&H2008:GOSUB 460:FOR I=0 TO 8:READ T(I):NEXT
150 FOR I=&H180 TO &H2D7:V=VPEEK(I):VPOKE I,VAL("&B11"+BIN$(V¥4))*SGN(V):NEXT
160 ON SPRITE GOSUB 440
170 '——— START ———
180 X=28:Y=64:C=16:M=120:N=-10:VX=0:VY=0:B=0:U=0:V=0:F=0:R=R+1:ERASE M
190 CLS:LOCATE 0,21:PRINT STRING$(32,96)STRING$(63,104);
200 LOCATE 13,10:PRINT "ROUND";R
201 PLAY"t150v116o5cogago5cogago5cobagfedefcdcfcdcfedefgab","T150v18o3cgcgco2bag
ao3ao2ao3ao2agab"
202 PLAY"o5cogago5cogago5cobagfedcdc+defgabo5c8og8c4","o3cgcgccdefgabocr8o3c4"
210 IF PLAY(0) THEN 210 ELSE SPRITE ON:TIME=0
220 '——— MAIN ———
230 IF F THEN F=F-1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 340
240 FOR L=0 TO 20-R¥2
250   S=STICK(0):X=X+(S>1 AND S<5)*(X<55)-(S>5)*(X>0):Y=Y-16+C:C=C+T(S)
260   IF Y<136 THEN 310
270     U=U+1:C=0:Y=136:PUTSPRITE 0,(X*4+2,Y),15,1
280     K=0:FOR I=0 TO 3:K=K+VPEEK(&H1A80+(X+1)¥2+I)¥90:NEXT:SC=SC+4^K¥4
290     LOCATE (X+1)¥2,20:PRINT "    ";
300   SOUND 0,0:SOUND 8,15:FOR I=0 TO 20:SOUND 1,12-J¥5:NEXT:SOUND 8,0
310   M=M+SGN(X*4-M):N=N+SGN(Y-N)-RND(1)*20¥(14+R)
320   PUTSPRITE 0,(X*4+2,Y),15,0:PUTSPRITE 1,(M,N),1,2
330 NEXT
340 K=&H1A81+RND(1)*30:IF VPEEK(K)=32 THEN M(B)=K:VPOKE K,112 ELSE 340
350 B=B+1 AND 7:VPOKE M(B),32:V=V+1
360 LOCATE 4,0:PRINTUSING "SCORE####0       TIME ##";SC,TIME¥60;
370 IF TIME<5430 THEN 220
380 '——— TIME UP ———
391 GOSUB 450:LOCATE 13,10:PRINT "TIME UP":LOCATE 14,12:PRINT INT(U/V*100);"%"
400 LOCATE 11,14:IF U/V<.8 THEN PRINT "GAME  OVER":SC=0:R=0 ELSE PRINT "ROUND CL
EAR"
410 PLAY"t200v116odr16dr16dc+degr16f+r16er16c+r8dr16ddedc+e4.rdr16dr16dc+degr16f
+r16er16c+r8ar16f+r16c+dd4.r"
420 IF PLAY(0) OR STRIG(0)+1 THEN 420 ELSE 170
430 '——— SUB ———
440 SPRITE OFF:PLAY"T255L64S13M3000O1DDDC":GOSUB 450:Y=0:C=16:F=5:N=192:SPRITE ON
:RETURN 220
450 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
460 READ A$:FOR I=0 TO 7:VPOKE X+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:RETURN
470 '——— DATA ———
480 DATA 010307070F0F1F1F,1F3F3F3F1F1F0F03,80C0E0E0F0F0F8F8,F8FCFCFCF8F8F0C0
490 DATA 000000000000030F,3F7F7FFFFFFF7F1F,000000000000C0F0,FCFEFEFFFFFFFEF8
500 DATA 385CBEFEFE7C3800
510 DATA FFBB777766220000,66918C523149867D,38547C38107CFEBA,54545454C269B4F4
520 DATA 2,1,1,2,4,4,4,2,1
```

★今年から僕がいく高校は男子校で女の子がいない。影さん！僕とかわってください。(福島県石川郡・早く車を運転したい15才)……【影：私のたまっている借金を返してくれれば考えないわけではないゾ!!編：ムリです!!】

MSX/MSX2/MSX2+(要MSX-MUSIC)用

これぞ，アクション・パズル・ゲームだ!!

HANI WARRIORS

（ハニ ウォーリアーズ）

JIZOSAMA SOFT

ストーリー

何者かにつれ去られた，12人のハニアを助けだすために，あなたは立ちあがった！

遊びかた

白いほうのハニアをカーソル・キー（ジョイスティック）で操作して，色のついたハニアに重なればラウンド・クリアです。

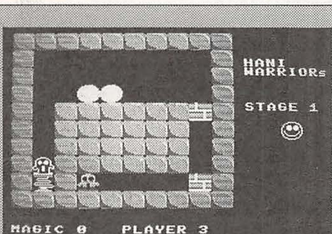
各面にあるクリスタルを取ると魔法(第1表)を使うことができます。使いたいときは，スペース・キーを押して使いたい魔法に対応したカーソル・キーを押してください。これを使わないと解けない面もありますから，よく考えて使いましょう。

スプリングの上に乗ってリターン・キー（トリガ）を押すとジャンプすることができます。途中で止まりたいときは，スペース・キー（トリガ）を押してください。もちろん，ジャンプ中は左右に移動できます。

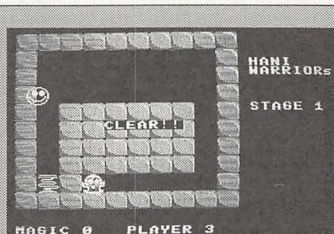
左からやってくる敵にぶつかるとアウト！その他に，針(はり)に上から(横，下はOK！)ぶつかったり，G キー（ギブアップ）を押したりしても1人減ります。残りが0になるとゲーム・オーバーです。

《第1表》魔法の種類

		操作
はしーご	今いるところにはしごを作る。ただしなにもなかったら。	⇧
ど ど ん	今の下のレンガをこわす。ただしこわせるレンガの場合。	⇩
ぴゅーん	今はしごに入ればおりることができます(1マスだけ)。	⇩



▲《写真1》スタート!!まずはスプリングを使って上へジャンプ!! 1面でやりかたをおぼえよう



▲《写真2》クリスタルを取って，魔法を使えば，あとは簡単。2面へレッツゴー!!

▲《写真3》3面はジャンプ中の移動とハシゴの使いかたがカギ！うまく操作しよう

▲《写真4》プレイヤーがすべてやられてしまえばゲーム・オーバーだ！

《第2表》変 数 表

X, Y…………	プレイヤーの座標
TX, TY………	敵の座標
MG…………	マジックの座標
PL…………	プレイヤーの残数
PT$………	マップのパターン(現在)
FT$………	マップのパターン
Q…………	ステージ

HANI WARRIORSのプログラム・リスト

```
10 '((((( HANI WARRIORs )))))
20 ' By  NaBe SOFT & ZIZOSAMA SOFT
30 ' MSX(8KB)/2/2+ (FM-PAC)
40 '
50 '●●●●● SET
60 BEEP:_MUSIC(1,0,1,1):_VOICE(@24,@6)
70 CLEAR300,&HCFFF:COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:E$=CHR$(27):
DEFFNA(Y)=VAL(MID$(PT$(Y),X,1))
80 FORI=32TO255:VPOKEBASE(5)+I,I:NEXT:PRINTE$"Y*!PLEASE WAIT";E$"Y,!HANI WARRIOR
s":DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HDF00:GOSUB640:FORI=14336TO14431:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+
A$):NEXT
90 FORI=384TO727:V=VPEEK(I):A=A+(A>7)*8+1:FORO=0TO2:VPOKEI+&H800*O,VORV¥2:VPOKEI
+&H2000+&H800*O,VAL("&H"+MID$("5577EEFF",A,1))*16:NEXTO,I
100 FORI=0TO6:CH$(I+1)=CHR$(128+I*4)+CHR$(130+I*4)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+CH
R$(129+I*4)+CHR$(131+I*4):NEXT:CH$(0)="  "+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"  ":A$="1
111111111":PT$(0)=A$:PT$(9)=A$
110 '●●●●● TITL
120 CLS:FORI=0TO30:VPOKE6144+RND(1)*320,46:NEXT:PRINTE$"Y7!NaBe SOFT & JIZOSAMA
SOFT";E$"Y&0HANI WARRIORs":FORO=16TO20STEP2:FORI=0TO30STEP2:LOCATEI,O:PRINTCH$((
O=16)+2):NEXTI,O
130 PLAY#2,"O4V15L8C4CDEF2C4CDEF2G4GGFED2G4GGFED2R2CDC2.","O4V10L8R2R8C2R2R8C2R2
G4GGFEDR2G4GGFEDR2CDC2.","V8@A15H8H8H8H8H8C!2H8H8H8H8H8C!2R2R4M!8S8R2R4M!8S8R2R4
```


★友人のM君は，美術の先生にキャラクター，音楽の先生にBGM，技術の先生にプログラムを打ってもらってプログラム・コーナーに投稿しようとしているたわけものです。(愛知県名古屋市・滝　英樹14才)……【影：エッ。】

プログラムについて

FM音源は，オープニング，ゲーム・オーバー，エンディングに使っています。PSGは，A, B chを効果音に，C chを爆発音に使っています。音楽をつけたい人は，A chにメインの音楽をインターバルで割り込ませてみてください。

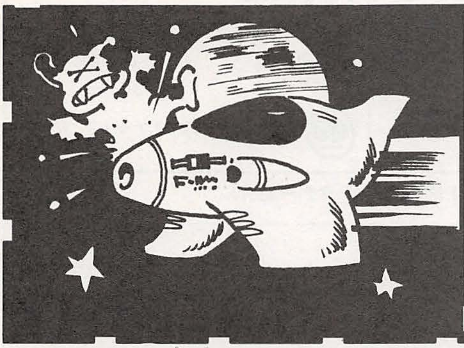
キャラクター	説明
こわれないレンガ	
こわれるレンガ	魔法でこわすことができる。
CRYSTAL	魔法の使える数が増える。
昇りのはしご	不思議なことにあがることしかできません。
スプリング	上のほうに飛ぶ。途中で止まることもできる。(リターン・キー)
針の山	上からぶつかると死ぬ。
仲間	助けなければならないキミの仲間。12人います。
敵	ぶつかるとアウト!!

《第1図》キャラクター紹介

```
m!16s16m!16s16H8H8H8H8C2"
140 A=0:FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(X,110-A*5),15,A:A=-(A=0):X=X+(X>250)*260+4:GOSUB44
0:I=-ST:FORO=0TO50:NEXTO,I:PUTSPRITE0,(-16,0)
150 '●●●●● SET
160 SOUND7,220:SOUND13,1:SOUND10,16:SOUND12,30:SOUND6,30
170 PL=3:MG=0:Q=0:Z=0:RESTORE1080
180 '●●●●● MAP
190 CLS:FORI=1TO8:READA$:PT$(I)="1"+A$+"1":FP$(I)=PT$(I):NEXT:READX,Y:QX=X:QY=Y
200 FORY=0TO9:FORX=1TO10:LOCATEX*2,Y*2:PRINTCH$(FNA(Y)):NEXTX,Y:PRINTE$"Y#7HANI"
;E$"Y$7WARRIORs";E$"Y(7STAGE";Q+1:X=QX:Y=QY:TX=-1:GOSUB450
210 '●●●●● MAIN
220 GOSUB440:I$=INKEY$:F=X:E=Y:X=X+(S=7)-(S=3):IFI$="G"ORVDP(8)AND32THENGOSUB480
230 IFFNA(Y)=1ORFNA(Y)=2THENX=F:Y=E
240 IFI$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THENGOSUB460:ST=0
250 Y=Y+(S=1)*-(FNA(Y)=4):Y=Y+(FNA(Y+1)=0ORFNA(Y+1)=7ORFNA(Y+1)=5)*(FNA(Y)<>4):Y
=Y-(FNA(Y+1)=6ANDS=5)
260 IFFNA(Y)=6THENGOSUB470
270 IFSTTHENGOSUB370
280 IFFNA(Y+1)=5ANDFNA(Y)<>4THENGOSUB480
290 TX=TX-SP:PUTSPRITE1,(TX,TY),15,2:IFTX<0THENGOSUB520
300 GOSUB350:IFFNA(Y)<>7THEN220
310 '●●●●● CLEAR
320 PRINTE$"Y**CLEAR!!":FORI=0TO99:GOSUB350:NEXT:FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB540:MG=0
:Z=(Z=0):PL=PL+1:FORO=0TO3:GOSUB420:NEXT
330 FORI=0TO30:IFZTHENPRINTE$"Y7  ":NEXTELSEPRINTE$"Y  ";E$"L":NEXT
340 Q=Q+1:IFQ<13THEN190ELSE560
350 CH=-(CH=0):PUTSPRITE0,(X*16,Y*16),15,CH:RETURN
360 '●●●●● MAGIC
370 IFMG<1THENRETURNELSECOLOR,,10:FORI=0TO1:GOSUB350:GOSUB440:I=-(S<>0):NEXT:COL
OR,,1
380 IFS=5ANDFNA(Y+1)=2THENMID$(PT$(Y+1),X,1)="0":LOCATEX*2,Y*2+2:PRINTCH$(0):GOT
O410
390 IFS=5ANDFNA(Y)=4ANDY<>8THENY=Y+1:GOTO410
400 IFS=1ANDFNA(Y)=0ANDY<>1THENLOCATEX*2,Y*2:PRINTCH$(4):MID$(PT$(Y),X,1)="4":GO
TO410
410 SOUND13,1:MG=MG-1:GOSUB450:RETURN
420 SOUND8,15:FORI=220TO30STEP-2:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:RETURN
430 '●●●●● SUB
440 S=STICK(0)+STICK(1):ST=STRIG(0)+STRIG(1):RETURN
450 PRINTE$"Y6! MAGIC";MG;E$"Y6,PLAYER";PL:RETURN
460 IFFNA(Y+1)<>3THENRETURNELSEI=Y:SOUND9,13:FORY=ITO1STEP-1:SOUND2,Y*8+16:GOSUB
350:GOSUB440:JF=-ST*Y:Y=-(ST=0)*Y:FORO=0TO30:NEXTO,Y:Y=JF:GOSUB350:SOUND9,0:RETU
RN
470 GOSUB420:MID$(PT$(Y),X,1)="0":LOCATEX*2,Y*2:PRINTCH$(0):MG=MG+1:GOSUB450:RET
URN
480 GOSUB350:X=QX:Y=QY:FORI=1TO8:PT$(I)=FP$(I):NEXT:MG=0:PL=PL-1:GOSUB450:FORI=0
TO2000:NEXT
490 IFPL>0THEN510ELSECOLOR,,9:PRINTE$"Y*(GAME OVER.."
500 A$="CCCCCCCC":PLAY#2,"O3"+A$+A$+A$+A$+"DCDCCCCC","V15O3L4C2FED2R4DC1","B4B4B
4B4B4B4B4B4H16H16C!1H16H16C!1":SOUND13,1:COLOR,,1:FORI=0TO1:GOSUB440:I=-ST:NEX
T:GOSUB540:RETURN120
510 PRINTE$"Y*&MISS??":FORI=0TO1:GOSUB440:I=-ST:NEXT:PUTSPRITE1,(-32,0):CLS:RETU
RN200
520 TX=255:TY=Y*16:SP=RND(1)*6+3:RETURN
530 FORI=0TO8000:NEXT:RETURN
540 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(-32,I*32):NEXT:RETURN
550 '●●●●● ALL CLEAR
560 GOSUB540:X=X*16:Y=Y*16:FORI=0TO200:X=X+(X>120)*2+1:Y=Y+(Y>160)*2+1:PUTSPRITE
0,(X,Y):NEXT:PRINTE$"Y*+ALL CLEAR..":SOUND13,1
570 GOSUB530:FORI=3TO27STEP2:LOCATEI,0:PRINTCH$(7):NEXT:GOSUB530:FORI=0TO16:PRIN
TE$"Y  ";E$"L":FORO=0TO99:NEXTO,I:PRINTE$"Y*+THANK YOU..":SOUND13,1
580 GOSUB530:FORI=255TO245STEP-1:PUTSPRITE1,(I,160),15,2:FORO=0TO50:NEXTO,I:PRIN
TE$"Y*+. . . . . ?":FORI=0TO1:GOSUB440:I=-ST:NEXT:CLS:X=5:Y=8:GOSUB540
590 VDP(1)=&HE3:RESTORE1530:FORP=0TO8:READA$:PRINTE$"Y5%";CH$(7);E$"Y6(";A$:FORI
=0TO7:PRINTE$"Y7  "
600 FORO=0TO40:_PLAY(0,A):IFA=0THENA$="H8C8H8C8":PLAY#2,"CCDDCCR2CCDDCCR2","V15E
2EDEDEDE2EDEDED",A$+A$+A$+"MH8MH8H16H16C16C16"
610 GOSUB350:NEXTO,I,P
620 FORI=0TO1:GOSUB440:GOSUB350:I=-ST:NEXT:GOSUB540:VDP(1)=&HE2:GOTO120
630 '●●●●● MOKO (PCG SET)
640 RESTORE720:FORD=&HDF00TO&HDF2F:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKED,A:NEXT:A=USR1(0)
650 READA$:A=VAL("&H"+A$):IFA=256THENA=USR(0):RETURN
660 TP=A*8+&H400:FORD=0TO7:READB$:B=VAL("&H"+B$):VPOKETP+D,B
670 VPOKETP+D+&H800,B:VPOKETP+D+&H1000,B:NEXTD
680 TP=TP+&H2000:FORD=0TO7:READB$:B=VAL("&H"+B$):VPOKETP+D,B
690 VPOKETP+D+&H800,B:VPOKETP+D+&H1000,B:NEXT
700 GOTO650
710 '●●●●● PCG DATA
720 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21,0,D0,11,0,8
730 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,10,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56,
0,C9
740 DATA 0.7F.FC.FF.FF.7F.7F.7F.7F.80.89.89.89.86.86.86.86
750 DATA 1,3F,3F,3F,1F,F,3,0,7F,86,86,86,86,86,86,86,60
760 DATA 2,FE,7,C3,F1,F9,FC,FC,FE,80,89,89,89,89,89,89,89
770 DATA 3,FE,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FE,89,89,89,86,86,86,86,60
780 DATA 4,F3,F3,F3,F3,F3,F3,FF,FF,6B,8B,9B,9B,8B,6B,E0,F0
790 DATA 5,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,6B,8B,9B,9B,8B,6B,E0,F0
800 DATA 6,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,6B,8B,9B,9B,8B,6B,E0,F0
810 DATA 7,CF,CF,CF,CF,CF,CF,FF,FF,6B,8B,9B,9B,8B,6B,E0,F0
820 DATA 8,3F,7F,7F,0,F,10,F,0,30,C0,20,F0,F0,F0,F0,F0
830 DATA 9,3F,40,3F,0,7,3,F,3F,F0,F0,F0,F0,F0,70,50,40
840 DATA A,FC,FE,FE,10,E0,0,F8,4,30,C0,20,F0,F0,E0,F0,F0
850 DATA B,F8,0,FE,1,FE,C0,F0,FC,F0,F0,F0,F0,F0,70,50,40
860 DATA C,38,3F,3F,38,38,38,3F,3F,40,40,50,50,50,50,70,70
870 DATA D,38,38,38,3F,3F,38,38,38,70,E0,E0,E0,F0,F0,F0,F0
880 DATA E,1C,FC,FC,1C,1C,1C,FC,FC,40,40,50,50,50,50,70,70
890 DATA F,1C,1C,1C,FC,FC,1C,1C,1C,70,E0,E0,E0,F0,F0,F0,F0
900 DATA 10,18,18,18,18,18,3C,3C,3C,F0,F0,F0,E0,E0,E0,70,70
910 DATA 11,3C,7E,7E,7E,7E,7E,FF,FF,70,50,50,40,40,40,40,A0
920 DATA 12,18,18,18,18,18,3C,3C,3C,F0,F0,F0,E0,E0,E0,70,70
930 DATA 13,3C,7E,7E,7E,7E,7E,FF,FF,70,50,50,40,40,40,40,A0
940 DATA 14,7,1F,3F,7F,7F,C0,C0,E0,50,50,50,50,50,45,45,45
950 DATA 15,F0,F8,FE,7F,7F,3F,1F,7,45,45,45,40,40,40,40,40
960 DATA 16,E0,F8,FC,FE,FE,7F,3F,F,70,70,70,70,70,75,75,75
970 DATA 17,1,3,7,FE,FE,FC,F8,E0,45,45,45,40,40,40,40,40
980 DATA 18,3,F,1F,19,11,11,19,1F,90,90,90,80,90,80,90,80
990 DATA 19,3F,7E,FE,6E,E,E,7E,7F,90,80,80,80,60,60,60,60
1000 DATA 1A,C0,F0,F8,98,8,8,98,F8,90,90,90,80,90,80,90,80
1010 DATA 1B,FE,7F,7F,7A,78,78,7E,FE,90,80,80,80,60,60,60,60
1020 DATA 100
1030 '●●●●● SPRITE DATA
1040 DATA3,C,10,24,2E,2E,24,20,61,81,91,69,9,8,70,7F,C0,30,8,64,F4,F4,64,6,81,8D
,8B,88,88,8,E,FE
1050 DATA3,C,10,26,2F,2F,A6,E0,90,81,79,9,8,68,70,1F,C0,30,8,24,74,75,27,5,1,8E,
88,88,8,E,E,F8
1060 DATA7,18,20,46,4F,8F,8F,86,A0,A0,90,48,47,20,18,7,E0,18,4,32,7A,79,79,31,5,
5,9,12,E2,4,18,E0
1070 '●●●●● STAGE DATA
1080 DATA 00000000,00000000,00660000
1090 DATA 01111112,01111110,01111110
1100 DATA 01111110,31700002,2,4
1110 DATA 00000000,00401122,60400010
1120 DATA 00405010,04000510,40000100
1130 DATA 40050100,40503175,5,8
1140 '
1150 DATA 40000017,00000014,50051014
1160 DATA 00001204,05051004,00001000
1170 DATA 60501555,05530606,2,1
1180 DATA 06107000,61000014,00002010
1190 DATA 00004514,50004514,00554514
1200 DATA 05501010,34461064,2,8
1210 '
1220 DATA 66666666,22211111,00000007
1230 DATA 00000000,00000000,00000000
1240 DATA 00000000,55555555,9,0
1250 DATA 50000004,50000040,60000400
1260 DATA 60004605,50046055,50000557
1270 DATA 50005550,35555550,9,1
1280 '
1290 DATA 46661000,41110000,41000000
1300 DATA 41001555,41020566,71560514
1310 DATA 11565514,64300000,3,8
1320 DATA 51777711,51111116,71046100
1330 DATA 01541450,50510000,22100005
1340 DATA 22166000,35166453,9,1
1350 '
1360 DATA 06006060,41011016,41000610
1370 DATA 41005514,01552410,40652010
1380 DATA 11111410,06666617,2,8
1390 DATA 00000000,00026024,50072004
1400 DATA 00002564,05002420,00052040
1410 DATA 00050240,50556055,2,0
1420 '
1430 DATA 00071666,55011666,60116226
1440 DATA 41116661,62111124,10266040
1450 DATA 06020050,62201006,2,7
1460 DATA 71660666,01010224,41416000
1470 DATA 41010554,00205264,01050610
1480 DATA 16500420,66655565,3,7
1490 '
1500 DATA 60065505,05000505,00550054
1510 DATA 00555057,50555050,00505005
1520 DATA 00502105,05530103,2,0
1530 DATA == ALL STAFF ==,PROGRAM  K.W,CHARACTER DESIN  K.W,MAP PATERN  T.H & K.
W,NaBe SOFT  K.W,JIZOSAMA SOFT  T.H,THANK  MSX & BASIC.M,ｺﾚｶﾗﾓ ﾖﾛｼｸ..,THE END..
```

★Dr. Dに，この僕のつやのいい真っ黒なカミをわけてあげよう！それは，カーボン紙だ!!（北海道札幌市・西-TYPE16才）……【影：あまい!!カーボン紙は黒だけじゃない!!青や赤いのがあることをお忘れなく!!】

MSX/MSX2/MSX2＋用



パワーアップ・シューティング・ゲーム

BAKS D56（バッカス ディー）

EMG-.

◀◀ストーリー▶▶

ダック軍は，懲(こ)りなかった。前線基地を，イヤというほどたたきのめされても，つぎなる基地『金星』を作りだしていた。金星に『コア震動装置(しんどうそうち)』を付けて，ジャマする人物の住む星を破壊(はかい)しようとしていた。アホなダック軍には，そんなことをしたら重力がおかしくなって大変なことになるというのがわからなかった。当然，ダック軍はクライデックmkZによってまたまたたたかれることになるという話である。

◀◀操作方法▶▶

スペース・キーでゲームをはじめると，当然のように敵が攻めてきます。カーソル・キーで8方向に動きまわり，スペース・キーでイプシロン-ビームを撃ち，ポカポカやっつけていくと，アーム・カプセルという，いわゆるパワーアップの素(もと)がでます。効用は第1表のとおりです。

一定面おきに戦艦(せんかん)が現れます。弱いです。9面クリアでエンディングですが，9面は，きっと感動すると思います。

◀◀プログラム▶▶

背景の星をマシン語で動かしています。このゲームではおそいのでそうは見えないかもしれませんが，ちゃんと2重スクロールだったりします。このルーチンは5行～13行の間におさめられていて，ちょっと（1バイト）変えれば画面全体になります。どーぞ勝手に使用してください。

《第1表》パワーアップ「アーム・カプセル」の効用

色	効用
緑	……スピード・アップ
紫	……弾がパワーアップ，スピード・アップ
黄	……バリア，7でバリアが付く。ただし敵にさわると6にもどりはずれる
灰	……4以上になると[GRPH]（またはトリガ2）で「プラズマボール」が撃てる。これは，敵を自動的に捕捉し，破壊するという強力な武器

CHECKER FLAG

影：Dr.，Dr.このゲーム，スピードが遅いですよぉ。

Dr.D：うーむ，確かにそうじゃ……が，しかし，この作者は決して速くする努力をおこたったわけではない。

編：と，言うと？

Dr.D：まず第一に，星などの動きを機械語で処理しておる。第二に，画面を半分に小さくすることによってスピードを2倍にしておるのじゃよ!!

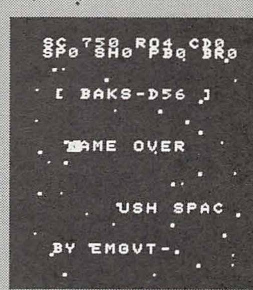
影：じゃあ，もっともっともっと小さくして，SONYのジャンボトロンでやれば……。

▲《写真1》ゲーム・スタート！ミサイルを発射して敵をやっつけろ!!

▼《写真2》敵を撃破するとこのようなアーム・カプセルが出現する

▲《写真3》ラウンド3は戦艦との一騎打ちだ!!ミサイルの間をねらえ!!

▼《写真4》残機がすべてなくなり，あえなくゲーム・オーバー！



★私は，影さんを倒すためにFBIから派遣されたのだ！かくごはいいな？（神奈川県横須賀市・万騎長DARYUNE 16才）……【影：ムムッ！FBIのくせに日本語をしゃべるとは…。逆に，SDIでやっつけちゃうゾ!!】

BAKS D56のプログラム・リスト

```
1 '●●● (CRYDEC2)(HALT3)~BAKS-D56~●●●●
2 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1:KEY1,"SCREEN0:list"
3 CLEAR200,&HD000:DEFINTA-Z:DIMX(10,32),Y(10,32),T$(20),BD(20),TK(20)
4 FORI=0TO10:S(I)=0:M(I)=0:E(I)=0:T$(I)="":BD(I)=0:TK(I)=0:C(I)=0:N(I)=0:NEXT:X=
0:Y=0:H=0:Z=0:BB=0:BX=0:BY=0:BZ=0:BH=0:CX=0:CY=0:B=0:TK=0:BD=0:T$="":ZZ=0:YY=0
5 VPOKE8198,&HA1:VPOKE8199,&HA1:RESTORE7:FORI=0TO191STEP32:S=0:READD$,S$:FORJ=0T
O31:B=VAL("&H"+MID$(D$,J+J+1,2)):POKEI+&HD000+J,B
6 S=S+B:NEXT:PRINTI/32*10+70;:IFVAL("&H"+RIGHT$(HEX$(S),2))<>VAL("&H"+S$)THENPRI
NT"ERROR!":STOP ELSENEXT
7 DATA 0616DD21BED0114018CDA9D0E60F83DD7200DD77012120001954 5DDD23DD2310,8E
8 DATA E80616DD21EAD0114018CDA9D0E60F83DD7200DD770121200019545DDD23DD23,92
9 DATA 10E8C93ABCD03C32BCD0FE022006AF32BCD0180CDD21EAD03EA032BDD0CD6CD0,96
10 DATA DD21BED03E9032BDD0C36CD00616C5DD5600DD5E013E20EBCD4D00EB01200062,39
11 DATA 6B09545D7AFE1B380A114018CDA9D0E60F835FDD7200DD73013ABDD0EBCD4D00,eC
12 DATA EBDD23DD23C110C6C9C5ED4BBAD0ED5F81804847ED43BAD0C1C955AA00000065,56
13 VPOKE1152,3:VPOKE1153,3:VPOKE1280,8:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD043:A=USR(0):GOS
UB14:GOTO37
14 RESTORE15:FORI=0TO672STEP32:READD$:FORJ=0TO31:B=VAL("&H"+MID$(D$,J+J+1,2)):VP
OKEI+&H3800+J,B:NEXT:NEXT:RETURN
15 DATA 040405021 20D0305167AF70A0D3C302040404080906080 40D0BCDEA060781808
16 DATA 2070707060503060502050302020200008 1C1C1C0C14180C1408141808080800
17 DATA 00C0F36F5F3F3F7F7F7F3F2F506CF3C000069EECD4E8E8E4E4C48808146C9E06
18 DATA E51A79F6051A79F705061B36151B0202A7589E7FA0589EEFA060D86CA8D84040
19 DATA 0811366A6DF4E3DDE3EDECF5707C3E1C2010D8AC6C5E8E768E6E6E5E1C7CF870
20 DATA 685A2BBA6D5B9A6B6ABB9C0F0A0702022CB4A8BA6CB4B2ACACBA72E0A0C08080
21 DATA 0C3033773B172F3F3F3F9F956E7338000006CEF7F9F9ECF4ECD4A858B4CE061C
22 DATA 53A7BB52AEAEF373732221322110000045AA5BB5BACA4F47A7D22ACBA241C040
23 DATA 2A3E695155D4A3ACA3D354536CBA4C22547C1A9A2DCD0DED5A1ADA34E59A6488
24 DATA 010C1F1E3D3A55AE1DBE552A442A150200A050885CBE7EBA548204880428 5080
25 DATA 110B17E69551D106BBA4561305050101 10A0D0CE521416C0BA4AD49040400000
26 DATA 000103020201020103030303010100 0080C0602020C020C0A0A0A0A0C0C08080
27 DATA 8180814041201907071821404180818001810182028418E0E098048202810181
28 DATA 0E364D5BB6EDDDADADADA92521210101631 44FF7FC5F5457542F242410000000
29 DATA 19A1CABFFDEAAAAAAAD29292220202 02C0B0C868B4DCD4D4D4D454901010000 0
30 DATA 38080F010A1E3D053A1617170207020731 0EFDFA7D1AE612AAAA2D2951610300
31 DATA 23DC2FD72FD6D9D215D52DE522E130000704FCE0941EEF28575A3A3A90B81038
32 DATA 00000000000003050D020102000000000000000000008000C0B02040E00000000000
33 DATA 10080404091 5D72D0B161503081020000408102080 50F05046A8805888844240
34 DATA E0E3DE11364957552A171A3D269DC3C006F6B89ED155FBA6787AA6FE921EE401
35 DATA 016290B06705060300180801 06CC4300805C0C0030B082010100040A8E970F00
36 DATA 04C4F76F5F3F3F7F7F7FFF2F5D7CF3E04046DEECD4E8E8E4F4FCDEA8747C9E0E
37 '●●● First setting ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
38 RESTORE38:FORI=1TO8:READPX(I),PY(I):NEXT:DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0
,-1,-1
39 J=21:K=28:FORI=0TO20:X(9,I)=RND(1)*3-1:Y(9,I)=I*9+11:X(1,I)=0:Y(1,I)=I*9+11:X
(2,I)=SIN(I/2)*16:Y(2,I)=I*9+11:X(3,I)=SIN(I/2)*6:Y(3,I)=J:X(4,I)=SIN(I/30)*100:
Y(4,I)=J:J=J+K:K=K-3:NEXT
40 A1=0:A2=9:A3=0:A4=9:FORI=0TO20:X(5,I)=A1:A1=A1+A2:Y(5,I)=I*9+11:IFA1>64ORA1<1
THENA2=-A2
41 X(6,I)=A3:A3=A3+A4:Y(6,I)=I*9+11:IFA3>24ORA3<1THENA4=-A4:NEXTELSENEXT
42 FORI=0TO10:X(10,I)=0:Y(10,I)=I*18+11:X(7,I)=I*4:Y(7,I)=I*18+11:NEXT:FORI=11TO
20:X(10,I)=0:Y(10,I)=(I-11)*21+11:X(7,I)=I*-4+99:Y(7,I)=(I-11)*21+11:NEXT
43 FORI=0TO19:X(8,I)=SIN(I/4)*16:Y(8,I)=190-I*4:NEXT:FORI=0TO10:Y(I,20)=209+16:N
EXT
44 RESTORE46:FORI=1TO9:READT$(I),BD(I),TK(I):NEXT
45 '●●● ROUND KEY DATAS ●●●●●●●●●●●●●●●
46 DATA 1111111111111111221122112222222233322211133333333332222111122233333333
33333,0,1,2222222333333311222333333444444443344444444444444343434343434343,0,1
47 DATA 999,100,1,11111111155555544444455533311155534534555522233312312334534555
555555123345543321,0,2
48 DATA 1111111116666663463465665664561232343454565666666666123456654321666666666
666,0,2,AA77,160,2,111111111111777777777777777777777777777766777654432112344567 7
777456777771122334455 6677,0,3
49 DATA 1111111888888888888888888888846784678256825682568256888887777564756477
77777777777777888888888888888812345678123456781234567812345678,0,4,1123456789AA
,250,5
50 '●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
51 CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:SOUND7,&B11110110:SOUND1,15:SOUND6,0:S
OUND8,16:SOUND12,255:SOUND13,1:ONINTERVAL=17GOSUB84:INTERVALON:CD=1:GOSUB57
52 FORI=0TO1:LOCATE2,5:PRINT"( BAKS-D56 )";:LOCATE3,10:PRINT"GAME OVER";:LOCATE6
,16:PRINT"PUSH SPACE";:LOCATE2,20:PRINT"BY EMGVT-.";:A=USR1(0):IFSTRIG(I)THENP=I
:I=1:NEXTELSENEXT:GOTO52
53 CD=3:RO=1:SC=0:PB=0:P1=1:P2=0:P3=0:TP=0:IFSTICK(P)=1THENTP=6
54 '●●● ROUND START 1 ●●●●●●●●●●●●●●●●
55 SOUND6,255:CLS:T$=T$(RO):BD=BD(RO):TK=TK(RO)+TP:T=1:R=RND(-9918):LT=LEN(T$)
56 FORI=0TOTK:S(I)=1:M(I)=209:E(I)=20:NEXT:BB=5:X=100:Y=100:H=209:FORI=0TO31:PUT
SPRITEI,(0,209):NEXT:BZ=55:BH=24:CY=209:B=209:GOSUB57:GOTO59
57 LOCATE1,0:PRINTUSING"SC###0 RO# CD#                    SP# SH# PB# BR#";SC;RO;C
D-1;P1;P2;P3;PB:RETURN
58 '●●● CRYDECmk2 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
59 K=STICK(P):X=X+(PX(K)+(X>112)-(X<16))*(P1+5):Y=Y+(PY(K)+(Y>170)-(Y<32))*(P1+4
):PUTSPRITE0,(X,Y),15,BR:IFH<>209THENH=H-10-P2:Z=Z-(P2>5)*SGN(C(1)-Z):IFH<16THEN
H=209ELSEELSEIFSTRIG(P)THENZ=X:H=Y-10
60 IFP3>3THENIFB<>209THENC=C+SGN(C(0)-C)*2*P3:B=B+SGN(M(0)-B)*2*P3ELSEIF(PEEK(&H
FBEB)AND4)=0ORSTRIG(P+1)THENC=X:B=Y-16
61 PUTSPRITE1,(Z,H),14-P2,1:PUTSPRITE31,(C,B),2,2:PUTSPRITE30,(CX,CY),11+PC,2:IF
CY<>209THENCY=CY+4:IFCY>191THENCY=209
62 IFBB<5THENPUTSPRITE28,(BX,BY),RND(1)*3+8,17+BB:BY=BY+2:BB=BB+1:IFBB=5THENPUTS
PRITE28,(0,209)
63 '●●● ENEMY1 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
64 FORI=0TOTK:C(I)=X(S(I),E(I))+N(I):M(I)=Y(S(I),E(I)):PUTSPRITE2+I,(C(I),M(I)),
4+I,2+S(I):E(I)=E(I)+1:IFE(I)=21THENE(I)=0:N(I)=RND(1)*110:S(I)=VAL("&H"+MID$(T$
,T,1)):T=T+1+(T=LEN(T$))*LEN(T$):LT=LT-1:IFRND(1)>.8THENN(I)=X
65 NEXT:IFBD>0THENGOSUB74ELSEIFLT<1THEN79
66 IF(VDP(8)AND32)=0GOTO59
67 '●●● CHECK OBJECT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
68 ZZ=0:FORI=0TOTK:IFABS(C(I)-Z)<16ANDABS(M(I)-H)<16THENE(I)=20:H=209:XX=C(I):YY
=M(I):SC=SC+1:ZZ=1ELSEIFABS(C(I)-C)<16ANDABS(M(I)-B)<16THENE(I)=20:B=209:XX=C(I)
:YY=M(I):SC=SC+1:ZZ=1
69 IFABS(C(I)-X)<12ANDABS(M(I)-Y)<12THENIFBRTHENBR=0:PB=6:PUTSPRITE29,(0,209):BX
=C(I):BY=M(I):BB=0:E(I)=20:SOUND13,1:ELSE81
70 NEXT:IFZZ=1THENBX=XX:BY=YY:BB=0:SOUND13,1:GOSUB57:IFSCMOD6=0THENCX=XX:CY=YY:P
C=(PC+1)MOD4
71 IFABS(CX-X)<8ANDABS(CY-Y)<8THENCY=209:IFPC=0THENPB=PB+1:IFPB>6THENBR=21:PB=7E
LSEELSEIFPC=1THENP1=P1+1:IFP1>6THENP1=7ELSEELSEIFPC=2THENP2=P2+1:IFP2>6THENP2=7E
LSEELSEIFPC=3THENP3=P3+1:IFP3>6THENP3=7
72 GOTO59
73 '●●● BOSS1 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
74 BZ=BZ+SGN(X-(BZ+8))*(PB)-(BD>160)*(RND(1)*16-8):BH=BH-(BD>160)*SGN(Y-BH):PUTS
PRITE27,(BZ,BH),3-(BD>160)*6,13-(BD>160)*2:PUTSPRITE26,(BZ+16,BH),3-(BD>160)*6,1
4-(BD>160)*2
75 IF(ABS(Z-BZ)<16ORABS(Z-(BZ+16))<16)ANDABS(BH-H)<18THENBX=BZ+8:BY=BH+8:H=-16:B
B=0:BD=BD-P2-1:SOUND13,1:PUTSPRITE26,,15:PUTSPRITE27,,15:IFBD<1THENRETURN77
76 N(0)=BZ-8:N(1)=BZ+24:RETURN
77 '●●● BOSS1 DESTROYED ●●●●●●●●●●●●●●
78 FORI=0TO31:SOUND13,1:X=RND(1)*48-16+BZ:Y=RND(1)*24+BH-8:FORJ=0TO3:PUTSPRITEI,
(X,Y),RND(1)*3+8,17+J:NEXTJ,I:FORI=0TO2000:NEXT:FORI=1TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NE
XT
79 '●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●
80 FORI=0TOTK:SOUND13,1:FORJ=0TO3:PUTSPRITE2+I,(C(I),M(I)+2*J),RND(1)*3+8,17+J:F
ORK=0TO50:NEXTK,J,I:LOCATE1,10:PRINT"CLEAR"RO"ROUND!":FORI=0TO2000:NEXT:RO=RO+1:
IFRO<10GOTO55ELSE85
81 '●●● CRYDECmk2 DESTROY ●●●●●●●●●●●●
82 SOUND12,255:SOUND13,1:FORI=0TO6:X=X+(RND(1)*17-8):Y=Y+(RND(1)*17-8):FORJ=0TO3
:PUTSPRITE0,(X,Y+J*2),RND(1)*3+8,17+J:FORII=0TO30:NEXTII,J,I
83 INTERVALOFF:FORI=0TO2000:NEXT:INTERVALON:PB=PB¥2:P1=P1¥2:P2=P2¥2:P3=P3¥2:CD=C
D-1:IFCD>0GOTO54ELSE46
84 A=USR1(0):RETURN
85 '●●● ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
86 INTERVALOFF:SCREEN2,2:GOSUB14:FORI=0TO190:PSET(RND(1)*256,I),IMOD14+2:NEXT:CI
RCLE(128,100),20,4:PAINT(128,100),4
87 FORI=0TO1500:NEXT:LINE(100,80)-(150,120),1,BF:VDP(1)=VDP(1)XOR1:SOUND13,1:FOR
I=2TO0STEP-1:PUTSPRITE0,(110,80),7,17+I:FORJ=0TO250:NEXTJ,I:PUTSPRITE0,,0:FORI=0
TO5000:NEXT:RESTORE89
88 OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO16:READA$:PRESET(24,1+I*11):COLOR15:PRINT#1,A$:NEXT:FO
RI=0TO9999::NEXT:A$="S=I;L3D3R3L3D3R3":FORI=1TO132:PSET(120+I/2,80-I/2),1:DRAW"C
11XA$;":I=I+I/13:NEXT:CLOSE:RUN
89 DATA"This war was over.","But an evil organization","  'Erugurutus' is waitin
g"," chance of return again,,",,"You must be tired.","You'd better take a rest"
," early.",,"-Thank you for nice play-",,"        <E>EMGVT-."
90 DATA"You can try the special"," version.","You must put cursol key (UP)"," an
d press (space) key."," good luck!"
91 '●●● ┌BAKS-D56┘CRYDEC2(HALT3)●●●●●●●●●●BY <E>EMGVT-HALT9918. 1988.●●●●●●●●●●●●●
● 222 Yokohamashi Kouhokuku Toriyamacho 1285-3-103 ●●●● ご"かんそうを おまちしてます ●●●●●●
```

★友達に「ベーマガでだれがかっこいい？」と聞かれ,「影さんに決まってるだろう」と答えたらけられた。影さん，僕はまちがっていただろうか？（神奈川県座間市・影さん二世14才）……【影：正しいに決まってるゾ!!】

MSX2/MSX2+用

あのゲームがついにMSX2に！

移植版 The Return Of Rainbow II 魔城へのいざない

山崎　勇雄

ストーリー

あれから100年間，妖精の国は平和を保ち，人々に幸福を与えてきた。それもひとえに，女神イーリスの導きと彼女が授けた虹の笏の恩恵といえるだろう。

だが，突如として平和は消え去った。魔神デビアスが復活したのだ！デビアスは虹の笏を待ちさり，自分の城へ隠してしまった。

妖精リリスは，かつて自分の先祖が虹を蘇らせたことを知り，デビアスの魔城へと向かった。そう，魔神デビアスを倒し，虹の笏を取りもどすために・・・（BASICマガジン1988年6月号より）。

遊びかた

リリスを操作して，各面10個ある紋章をすべて壊すとクリアできます。リリスはカーソル・キーの←→で左右に移動し，↑でジャンプまたは上のブロックへ乗ることができ，↓でその場で方向転換します。そしてスペース・キーで各面30回までブロックを作ることができます。これらを利用して，紋章を壊す（紋章の上でジャンプ，紋章の下から頭突き，または高いところから落ちると色が変わり，3回目で壊れる）とクリアできます。

また，5面ごとに暗号化されたパスワードがでてくるので，20面をクリアした後のパスワード入力のとき入力すると21面へ行けます。ここでは紋章がありませんので移動をしているデビアスの頭めがけてスペース・キーで攻撃して倒してください。

タイトルでスペース・キーを押すとパスワード入力になるので，最初からはじめるときはそのままリターン・キーを，パスワードを知っているときはそれを入力してリターン・キーを押してください。前のプレイのつづきができます。

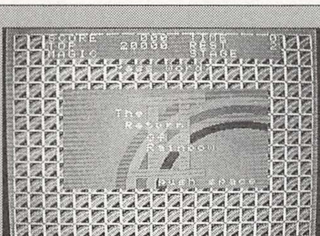
最後に

キャラが12×16になっていたり，音楽をカットしたりしていますが，ゲームはおもしろいのでぜひ打ち込んでください。タイトルの1ドット・スクロールは感動です。

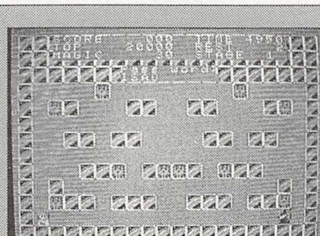
★　★

《第1表》変数表

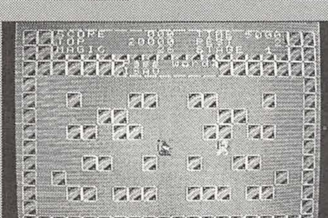
変数	内容
M(X，Y)	マップデータ
JX，JY	自分の位置
TX，TY	敵
RO	ラウンド数
SC	スコア
HI	ハイスコア
MA	マジック数
TD	敵の種類
RE	残り数
PA	パスワード・データ



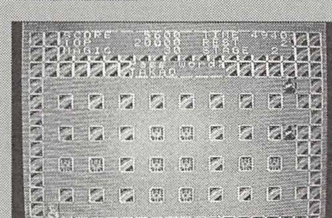
◀《写真1》おなじみのタイトル。MSX版はタテ・スクロールするゾ



◀《写真2》ゲーム・スタート!!敵につかまらないように紋章を破壊せよ！



◀《写真3》すべての紋章を破壊すればラウンド・クリアでつぎの面へ



◀《写真4》2面は，まず一番右側に敵を閉じ込め，ゆっくり壊そう

★2月某日，全財産が入ったイシターのウォーレットを落としてしまった！うるうる。しかし，全財産が1,210円とは影さんなみ。（東京都杉並区・村上遊馬16才）……【影：千円札を持ち歩いているとは，なかなか…。】

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN5,,0:CLEAR1500:CLS:OPEN"GRP:"AS#1:PLAY"t255"
20 DIMPA$(20),MP$(10),M(20,10):HI=200:PSET(112,90),4:PRINT#1,"WAIT":GOTO880
30 '        ♥♥♥♥♥ め い ん   る う ち ん   ♥♥♥♥♥
40 IFINKEY$=CHR$(13)THEN670ELSEIF STRIG(0)THEN GOSUB400
50 TI=TI-1:GOSUB480:XP=0:ST=STICK(0):IFM(JX,JY+1)=0THENYP=1:GOTO90
60 IFST=1THENYP=(M(JX,JY-1)=0):IFYPTHEN90ELSEIFJY>2THENIFM(JX,JY-2)=0THENYP=-2:G
OTO 90
70 IF ST=5THENJH=-JH
80 YP=0:XP=((ST=7)-(ST=3)):XP=XP*-(M(JX+XP,JY)=0):IFXP<>0THENJH=XP
90 IFYPORXPTHENCOPY(0,0)-(11,15),1TO(12*JX-5,JY*16+37),0:JX=JX+XP:JY=JY+YP
100 COPY(0,8*JH+24)-(11,8*JH+39),1TO(12*JX-5,16*JY+37),0:FORI=0TO2-(RO=21)*5
110 IF JX=TX(I) AND JY=TY(I) OR TI=0 THEN 670 ELSE NEXT
120 '        ♥♥♥♥♥ こ わ れ る か な ???   ♥♥♥♥♥
130 BR=(M(JX,JY-1)>2 AND ST=1 AND YP=0):IF BR THEN 150
140 BR=-((M(JX,JY+1)>2) AND ((ST=1 AND YP=0) OR (YP=1))):IF BR=0 THEN 210
150 BY=JY+BR:BT=M(JX,BY):BT=BT+1+(BT=5)*4
160 COPY(BT*12,0)-(BT*12+11,15),1TO(12*JX-5,BY*16+37),0,TPSET
170 IF BT=2 THEN PLAY"V15L16O2V15DRV13DRV11DV15":BT=0:HB=HB+1:COPY(0,0)-(11,15),
1TO(12*JX-5,BY*16+37),0:IFHB=10THEN 540 ELSE 190
180 PLAY"V15L16S12MO5CD
190 M(JX,JY+BR)=BT
200 '        ♥♥♥♥♥  て き う ご け !!    ♥♥♥♥♥
210 N=N+(N=2)*3+1:IFTX(N)THENONTD(N)GOSUB240,300,360
220 GOTO40
230 '        ♥♥♥♥♥ わ た し は  うぃざ"ああど"    だ" ! ♥♥♥♥♥
240 XP=0:YP=SGN(JY-TY(N)):IFM(TX(N),TY(N)+1)=0THENYP=1:GOTO270
250 IFYP=-1ANDM(TX(N),TY(N)-1)>0THENIFM(TX(N),TY(N)-2)=0THENYP=-2:GOTO 270
260 YP=0:XP=SGN(JX-TX(N)):IFXPTHENXP=XP*-(M(TX(N)+XP,TY(N))=0):IFXP<>0THENTH(N)=
XP
270 IFXPORYPTHENCOPY(0,0)-(11,15),1TO(TX(N)*12-5,TY(N)*16+37),0:TX(N)=TX(N)+XP:T
Y(N)=TY(N)+YP
280 COPY(12,8*TH(N)+24)-(23,TH(N)*8+39),1TO(12*TX(N)-5,16*TY(N)+37),0,TPSET:RETU
RN
290 '        ♥♥♥♥♥  ほ" く は  ぴ かそ  だ" ぞ" !!    ♥♥♥♥♥
300 XP=0:YP=0:F=TH(N)-(TH(N)=1)*4-1:IFM(TX(N)+XP(F),TY(N)+YP(F))=0THEN:TH(N)=F
310 FORFU=0TO2:F=TH(N):IFM(TX(N)+XP(F),TY(N)+YP(F))=0THENXP=XP(F):YP=YP(F)ELSETH
(N)=TH(N)+(TH(N)=4)*4+1:NEXTFU
320 COPY(0,0)-(11,15),1TO(12*TX(N)-5,16*TY(N)+37),0:TX(N)=TX(N)+XP:TY(N)=TY(N)+Y
P
330 COPY(24,16)-(35,31),1TO(12*TX(N)-5,16*TY(N)+37),0,TPSET
340 RETURN
350 '        ♥♥♥♥♥  わ し が"  で"び"あす  で" あ る   ♥♥♥♥♥
360 X=X+DX:Y=Y+DY:DX=DX*((XMOD17=2)-(XMOD17<>2)):DY=DY*((YMOD8=1)-(YMOD8<>1))
370 A=A+1+(A=7)*8:COPY(0,0)-(11,15),1TO(12*TX(A)-5,16*TY(A)+37),0:TX(A)=X
380 TY(A)=Y:COPY(24,16)-(35,31),1TO(12*X-5,16*Y+37),0,TPSET:GOTO 40
390 '        ♥♥♥♥♥  ま ほ う を  つ か う          ♥♥♥♥♥
400 M=JX+JH:IFM(M,JY)>0ORMA=0THENRETURNELSEIFRO=21THEN430
410 MA=MA-1:COPY(12,0)-(23,15),1TO(12*M-5,16*JY+37),0:M(M,JY)=1
420 PLAY"L16O4EAB":GOSUB510:RETURN
430 FORM=JX+JHTOJX+JH*3STEPJH:COPY(36,16)-(47,31),1TO(12*M-5,16*JY+37),0,TPSET
440 IFX=MANDY=JYTHENDA=DA+1:PLAY"L16V15S12M100CCCCC":IFDA=10THEN810
450 COPY(0,0)-(11,15),1TO(12*M-5,16*JY+37),0:IFMMOD17=2THENRETURNELSENEXT:RETURN
460 '        ♥♥♥♥♥  い ろ い ろ   ひ ょ う じ"        ♥♥♥♥♥
470 PSET( 75, 6),4:PRINT#1,RIGHT$("     "+STR$(SC),5):RETURN
480 PSET(187, 6),4:PRINT#1,RIGHT$("   "+STR$(TI),3)  :RETURN
490 PSET( 75,14),4:PRINT#1,RIGHT$("     "+STR$(HI),5):RETURN
500 PSET(195,14),4:PRINT#1,RIGHT$("   "+STR$(RE),3)  :RETURN
510 PSET(115,22),4:PRINT#1,RIGHT$("  "+STR$(MA),2)   :RETURN
520 PSET(195,22),4:PRINT#1,RIGHT$("  "+STR$(RO),2)   :RETURN
530 '        ♥♥♥♥♥  め ん  く り あ た" !!!           ♥♥♥♥♥
540 SC=SC+TI¥10+MA*2:PLAY"V15L8O4GEBEFDGDCGFECO3GO4C":TI=500:GOSUB480:FORA=0TO99
9:NEXT:RO=RO+1
550 IF RO=21 THEN 750 ELSE READ M$,JX$,TX$
560 '        ♥♥♥♥♥  ら う ん ど"  ひょ う じ"         ♥♥♥♥♥
570 LINE(19,53)-(232,196),4,BF:HB=0:DA=0:MA=30:TI=500:GOSUB470:GOSUB510:GOSUB520
580 LINE(87,44)-(164,51),4,BF:PSET(87,44),1:PRINT#1,PA$(RO-1):FORMY=1TO9:FORK=0T
O4:B$=STR$(ASC(MID$(M$,MY*5-5+K+1,1))-24)
590 FORJ=0TO1:C$=G$(VAL(MID$(B$,J+2,1))):FORI=0TO1:C=VAL(MID$(C$,I+1,1)):A=K*4+J
*2+I+1
600 C=C-(C=2):COPY(C*12,0)-(C*12+11,15),1TO(A*12-5,MY*16+37),0
610 M(A,MY)=C:NEXTI,J,K,MY
620 JX=ASC(LEFT$(JX$,1))-63:JY=VAL("&H"+RIGHT$(JX$,1))-1:FORMX=0TO2-(RO=21)*5
630 TX(MX)=ASC(MID$(TX$,MX*3+1,1))-63:TY(MX)=VAL("&H"+MID$(TX$,MX*3+2,1))-1:TD(M
X)=VAL(MID$(TX$,MX*3+3,1)):NEXT:JH=1
640 FORA=0TO2:TH(A)=1:NEXT:PLAY"V15L16O7CDEFGABO8C":FORMX=0TO1
650 MX=-PLAY(0):NEXTMX:DX=-1:DY=1:Y=2:X=10:A=3:GOTO 40
660 '        ♥♥♥♥♥  し ん じ" ゃっ た よー            ♥♥♥♥♥
670 PLAY"CFDFDCDF":FORG=0TO40:MS=GMOD2
680 COPY(0,MS*16+16)-(11,MS*16+31),1TO(JX*12-5,16*JY+37),0:NEXT
690 RE=RE-1:IFRE>-1THENGOSUB500:GOTO 570
700 PLAY"L16O4CDCDCDCDCDCDFDCDFDCDF":PSET(95,100),1:PRINT#1,"GAME OVER"
710 IFPLAY(0)THEN710ELSEIFSC>HITHENHI=SC:GOSUB490
720 '        ♥♥♥♥♥  こ こ が" た い と る  ひょうじ"    ♥♥♥♥♥
730 GOSUB490:SC=0:RE=2:GOSUB500:FORY=0TO100:IFSTRIG(0)THENY=100
740 COPY(0,48)-(160,Y+48),1TO(47,160-Y),0:NEXTY:FORY=0TO1:Y=-STRIG(0):NEXT
750 LINE(87,165)-(171,172),4,BF:FORY=0TO99:A$=INKEY$:NEXT:PSET(47,150),1:PRINT#1
,"PASS WORD +(RETURN)":K$="":FORP=0TO10
760 P$=INKEY$:IFP$=CHR$(13)THEN780 ELSE IFP$=""THEN 760
770 K$=K$+P$:PSET(87,165),1:PRINT#1,K$:NEXT:GOTO 750
780 FORP=0TO20:IFPA$(P)=K$THENRO=P+1ELSENEXT:RO=1
790 RESTORE1390:FORP=1TORO:READM$,JX$,TX$:NEXTP:GOTO 570
800 '        ♥♥♥♥♥  え ん で" ん  ぐ"                 ♥♥♥♥♥
810 PLAY"CCCCCCCCCCCCCCCC":FORA=0TO7:FORB=0TO99:NEXT
```


★影さん，うちにきませんか？ラーメン・ライスぐらいごちそうしますから。（岩手県江刺市・ルート107 16才）
……【影：うーん！行きたいのはやまやまなんだけど，岩手まで行く交通費が…。編：言えるなそれは。】

```
820 LINE(TX(A)*12-5,TY(A)*16+37)-(TX(A)*12+7,TY(A)*16+53),1,BF:NEXT:SCREEN1:KEY
OFF
830 WIDTH32:FORA=0TO22:READP$:LOCATE2,25:PRINTP$:PRINT:PRINT:FOR B=0 TO 1000:NEX
TB,A:CLS:LOCATE 2,10:PRINT"♣♣♣♣♣ The end ♥♥♥♥♥"
840 LOCATE4,10:PRINT"もうーと゛ やりますか? y/n"
850 A$=INKEY$:IFA$="y"ORA$="Y"THEN RUN ELSE IF A$="n"ORA$="N"THENENDELSE850
860 GOTO 840
870 '         ♥♥♥♥♥  きゃ ら せっ ち ん ぐ゛            ♥♥♥♥♥
880 SETPAGE0,1:CLS:FORA=0TO31:READA$:FORB=0TO47:PSET(B,A),VAL("&H"+MID$(A$,B+1,1
)):NEXTB,A
890 FORA=0TO1:COPY(36,0)-(47,15),1TO(A*12+48,0),1:LINE(A*12+48,0)-(A*12+63,15),A
*3+5,BF,XOR
900 FORB=0TO11:COPY(A*12+B,16)-(A*12+B,31),1TO(A*12+11-B,32),1:NEXTB,A
910 A$="D52A84":FORA=0TO5:CIRCLE(140,148),100-A*8,VAL("&H"+MID$(A$,A+1,1))
920 PAINT(140,148),VAL("&H"+MID$(A$,A+1,1)):NEXTA:FORA=0TO1
930 LINE(50,A*75+54)-(110,A*75+62),14,BF:LINE(A*25+65,58)-(A*25+73,135),14,BF
940 NEXTA:FORA=0TO4:READX$,Y$,P$:PSET(VAL("&H"+X$),VAL("&H"+Y$)),1:PRINT#1,P$:NE
XTA
950 SETPAGE0,0:FORY=0TO12:FORX=0TO19:COPY(12,0)-(23,15),1TO(X*12+7,Y*16+5),0
960 NEXTX,Y:LINE(35,6)-(219,30),4,BF:FORA=0TO3:READX$,Y$,P$
970 PSET(VAL("&H"+X$),VAL("&H"+Y$)),4:PRINT#1,P$:NEXTA:FORP=0TO20:READP$:PA$(P)=
""
980 FORO=1TOLEN(P$):PO=ASC(MID$(P$,O,1))+2:PA$(P)=PA$(P)+CHR$(PO):NEXTO,P
990 FORX=1TO9:READG$(X):NEXT:FORX=1TO20:FORY=0TO1:M(X,Y*10)=1:NEXTY,X
1000 FOR X=1 TO 4:READ XP(X),YP(X):NEXT:GOTO 730
1010 '♥♥♥ 0-----1-----2-----3-----4-----5-----6-----7-----8♥♥きゃら たち ♥♥♥
1020 DATA 455455455455 FFFFFFFFFF   1     1    FFFFFFFFFF
1030 DATA 545554545554F11111111DDF  1      1   FB88888888BF
1040 DATA 554445554445F1F111DDDDDF 1 1  111    FB8888888B8F
1050 DATA 545554545554F111DDDDD77F 1  11  1    F8B88BB8B88F
1060 DATA 455455455455F11DDDD7773F11      1    F8B8B8B8B8BF
1070 DATA 545554545554F1DDD777333F  1    111   FBB88B88BB8F
1080 DATA 554445554445FDDD7773333F  11111    11F8B8BBB8B88F
1090 DATA 545554545554FDD773333BBF  1   1      FBBBBDBBBBBF
1100 DATA 455455455455FD77333BBBBF 1    1      F8BBD8DBB88F
1110 DATA 545554545554F77333BBB88F  1 1        FBBBBDBBBB8F
1120 DATA 554445554445F7333BBB888F 1 1     1111FBBBBBBBBBBF
1130 DATA 545554545554F333BBB8811F 1  11 1     F88BBBBB888F
1140 DATA 455455455455F333BB88111F1   1  1     F8B8B8B8B88F
1150 DATA 545554545554F33BB8811F1F    1  1     FB88B8B88B8F
1160 DATA 554445554445F33BB811111F  1      1   FB88B8B88B8F
1170 DATA 545554545554 FFFFFFFFFF   1      1    FFFFFFFFFF
1180 DATA       777   EE    888        11
1190 DATA 2 2  7777444E  E  866 66    11BB11
1200 DATA  2   7777474 E  E  86        1BBBBBA1         AABB
1210 DATA 2 2  777774  E    886     1BB111AAA1       AAFAABB
1220 DATA  8 7777774    E   8888    1B1BBB1111     AAAFAAB
1230 DATA  8   8 8744   E  81111    1BBB11B1A881 AA    AAB
1240 DATA  8 F1F1FF 8   E 81DDDF1   1BBBBBA1AA81A     AAB
1250 DATA  8 FFFFF 88   E  D1FFF1   1BBB1AB1B181      AAB   A
1260 DATA  8   7FF  8 8 E8 FFFF1    1BB1A1A1A181     AAB  AAB
1270 DATA  8 77777      688FFF18    1BBB1BB1B881     AAAFFBB
1280 DATA  FF747FF7     E  F118D8   1BBBBA1AAA81 AAAABBB
1290 DATA  8F7777FF     E  1881818  1B11111A81   BBBB
1300 DATA    777774     E  8888188  1BBBA1A8A1
1310 DATA  FFF4444FF    E  88888888  1BAAAAA1
1320 DATA  FFF    FF    E 888888886  11BA11
1330 DATA   FF   FFF      611666666     11
1340 DATA 28,44,The,30,50,Return,41,5D,Of,41,67,Rainbow,4A,8a,push space
1350 DATA 23,06,SCORE    000  TIME     0,23,0E,TOP        000  REST,23,16,MAGIC
     STAGE,57,24,Pass word
1360 DATA GQ?M,R?I?M,P?GL@MU,P+RWNC,KQV,NA+66./,KX+/3..,NA+44./,KSP?I?KG,QFGLW?
1370 DATA R?GRM,ﾈﾜﾊﾜﾗﾌﾜﾊﾜﾗ,?/ki0,FGPMIG,K?Q?IG,ﾍｰｸﾛ,@?QGA,/C?,Lm2.,CLB,ｰﾁﾜﾔﾁﾜﾉﾜｯ
ｻ
1380 DATA 00,01,02,10,11,12,20,21,22,00,-1,01,00,00,01,-1,00
1390 DATA A7#)$H$BAVA###$BE#LBA###$AQ¥;$D###.HEBLVA###$,AA,RA1@00@00
1400 DATA A###$DDDDEA###$DDeDEA###'GbeGcA###$DDeDEA###$,AA,R21R41@00
1410 DATA A###$AA#$$BK='BA_n$$A#n#$AA=%$BK#'BAA#$$A###$,IA,A22@00@00
1420 DATA D##ABD#3KfBN#$$D%$G'A#_#$D#70'A#)#$D#%$EA##_$,AA,A21B41M21
1430 DATA A###$IL$'BG$$-.D$.#.FB.'.D$...D$...FUe+BA###$,G2,@00@00@00
1440 DATA A7##$A#_#$A7%#8G###$A###$A##_fA###$A###$U###$,BA,A22@00@00
1450 DATA A###$EOROjD###.DYOP.DA#$.DHYn.DA##.DmOOVD###$,Q2,A22@00@00
1460 DATA A###$A#aCBC#B7$A#B)BB$B7$A)BABB-B#$A)B#BHBB#$,LA,EA1F81A22
1470 DATA A###$D&#-.D&#-.D'$)BB8H%$AC8&BAC$-8AC$-8A###$,F2,B21P42@00
1480 DATA A###$EB$'BU.$-.U..#.EL.'.A9...AC...I#e(BA###$,C2,@00@00@00
1490 DATA A###$DFG2.DDG-.EFG08DDG-$DDF-8A###$A###$A###$,G4,B21RA2@00
1500 DATA A###$B8weBA_B%$A#H&$B-B#BAAH'$A&B#$A$RD$A###$,E2,J22@00@00
1510 DATA A7##$A#v%$A7#K$EG0#$A%*'LA#K_$AU#-BA#A#$A###$,AA,O21A22@00
1520 DATA A#7#$A#7#$A_7)$A#7#$A#7#$A#7#$A#7#$A#7#$A###$,N3,A22@00@00
1530 DATA A###$A__N$AAB%$A__%$A.#L$A9$.$A)$.$A&#l$A###$,AA,@00@00@00
1540 DATA A###$EOLW$A#--.VA11$B$U-8Y-$jBA$iB$HA-m$A###$,G5,Q31Q51@00
1550 DATA A#7_$IA#%jD#0#.D$%-8A-##$BXO1BA###$A(0K$A###$,E5,K41A22@00
1560 DATA U##_$BK#$VA#2&$B'%-BA3$Z$B)O$LA##-$BEA4$A###$,C2,RA2@00@00
1570 DATA D###$AK#)BD.K$$D#7UBDAA#$X%$$BQ#1#$U&#%$A###$,B3,RA2@00@00
1580 DATA A###$A2%N$AAC$$A#B%$A+$o$A#B-$AAB)$A1$%$A###$,AA,@00@00@00
1590 DATA A###$A###$A###$A###$A###$A###$A###$A###$A###$,AA,J63K53L43K33J23I33H43
I53
1600 DATA ♥♥♥♥ CONGRATULATIONS ♥♥♥♥,デ゛ビ゛アス を みご゛とにたおし ようせいの くににも
1610 DATA へいわか゛ おとず゛れた。 そして リリスも へいわに,くらすことか゛ て゛きるた゛ろう。,,,,,,,
1620 DATA ♥♥♣♥♥♥♥♥  フ゜ロク゛ラム ♥♥♥♥♥♣♥,やまさき いさお
1630 DATA ♣♣♣♣♣♣♣♣ こうかおん など゛ ♥♥♥♥♥♥♥,たなか そういち
1640 DATA ♣♣♣♣♣♣ テスト フ゜レイ ♥♥♥♥♥,たなか そういち & やまさき たかお
1650 DATA ♣♣♣♣♣♣ かざ゛り に ひとしい ひと ♥♥♥♥♥,たかお,,,,,,,
```

★国語のテストで「この漢字を読みなさい」という問題の答えに「読みました」と書いて職員室に呼びだされた友人Nは，学校で５本の指に入る秀才です。(大阪府豊中市・なかとみのかたまり16才……【影：やるー！】

MSX2/MSX2+(要MSX MUSIC)用

キャラのきれいな本格シミュレーション

新しい遊び

根本　明

遊びかた

1.２人用なので友達を１人呼ぶ。
2.RUNしたらやりたいMAP(１～４）を選ぶ。
3.カーソル・キーでほしいユニットを選び，スペース・キーを押す。するとそれの性能がでる(第１図)ので，良かったら買う。リターン・キーで終わり。

１回しか買い物はできないので，金のある限り買ったほうが良い。ただし，スライムは20体，全部合わせて100体まで。

4.マップが描かれたら，はじめにカーソルがあるところが自分の基地。この周り８マスに，買ったユニットを配置することができ，そこにカーソルを持っていってスペース・キーを押し，[S]キーを押す。
5.自分のユニットのうち，下に赤線の入ってないものは動かせる。動かしたいキャラの上までカーソルを動かし，スペース キーを押したら，動かしたいところまで持っていき，またスペース・キーを押す。もし，攻撃するか聞かれたら[Y]か[N]で答え，ユニットの攻撃範囲内にある敵の上にカーソルを持っていきスペース・キーで攻撃できる。攻撃範囲は移動距離で数えて２～４マスの中，その他は１マス。
6.やることがなくなったら[E]キーで交代。
7.４～６をくり返して敵の基地を破壊するか，敵を全滅させれば勝ち。または，両方のスライムがなくなると引きわけ。
8.[F1]キーでギブアップ，[F2]キーで引きわけにすることができる。
9.キャンセルはリターン・キー。

／名前／
左端が基地に対する攻撃が当たる確率，あとは上から順番（%）
STEP／動ける数
PRICE／値段またはREST／残り機数

《第１図》性能表示
(キャラにカーソルを持っていき，スペース・キーで見れる)

その他

基地はスライムでしか壊せません。大切に他のユニットで援護してください。

味方同志で戦って遊ぶこともできます。

資金を変えたいと思う人は，各マップデータのはじめの５～６ケタの二つの数を変えてください(10兆円くらいまで)。

FMPACを持ってないかたはMUSICとPLAY文を抜いて打ち込んでください。

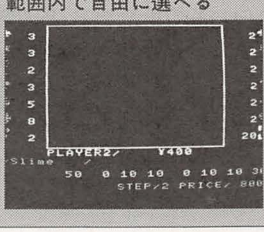
★参考にしたもの
ファミコンウォーズ
かぼちゃの馬車　新潮文庫　星新一
ダライアス，グラディウスII

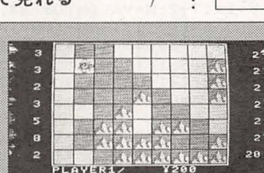
《第１表》変数表

U＄(7)，U(7, 9)……
……キャラクタ名，命中率，歩数，値段
R(15)…たいきしているそれぞれの部隊の数
X，Y…座標
L………今，操作しているプレイヤー
O，V…マップの座標
G(2)…持ち金

▲《写真１》まず，マップを選びます。４種類のバリエーションがある

▼《写真２》つぎに，ユニットの数を決めます。金額の範囲内で自由に選べる





▲《写真３》基地を中心にした８コマにユニットを配置する。各機の性能を頭に入れて…

▼《写真４》これが戦闘画面。大戦略シリーズみたいで，なかなかかっこいい!!

★社会の時間，先生に「第２次大戦中に日本が東南アジアから輸入していたもので，鉄鉱石，石炭ともう一つは何か？ヒントは飛行機を飛ばすもの」と言われ「プロペラ」と答えた。(岡山県倉敷市・瞬風疾走利14才)……【影：…。】

```
10 '●●●●●● TITLE:THE NEW GAME(あたらしい あそび") BY A.NEMOTO ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 SCREEN 0:COLOR 15,0,0:_MUSIC:DEFINT A-Z:DEFDBL G:OPEN"GRP:"AS#1:A=RND(-TIME)
30 WIDTH 40:LOCATE 13,5:PRINT"<THE NEW GAME>":LOCATE 14,21:PRINT"(C)A.NEMOTO."
40 LOCATE 0,15:INPUT"INPUT MAP NO.";MA:PLAY #3,"V15@20O2C1&C1O4"
50 DIM A%(66),R(15),Q(15),C(15,7):SCREEN 5,1:ON KEY GOSUB 690,700
60 FOR I=0 TO 3:SETPAGE,I:CLS:PUT SPRITE 0,(0,216):NEXT:SETPAGE 0,0:GOSUB 1100
70 GOSUB 1160:READ G(1),G(2):GOSUB 1000:SET PAGE 3:GOSUB 1220:KEY(1)ON:KEY(2)ON
80 '●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
90 P=L-1:O=P*13+1:V=P*5+1:GOSUB 760:SET PAGE P,P:GOSUB 910:PLAY #3,"@55CCC4"
100 GOSUB 770:S=STRIG(0):IF S THEN Z=1:GOSUB 140 ELSE IF INKEY$="E" GOTO120
110 S=STICK(0):GOSUB 850:P=(O<8)+1:SET PAGE P,P:GOTO 100
120 L=1-(L=1):FOR I=0 TO 1:GOSUB 820:NEXT:GOTO 90
130 '♠♠♠♠♠♠ UNIT WO SYUTUGEKI SASERU TOKORO ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
140 IF C(O,V)>9999 THEN MZ=(C(O,V)-10000)/100-1:Z=MZ+(MZ>7)*8:ELSE GOTO 160
150 GOSUB 930:PSET(166,180):GOSUB 840:FOR W=0 TO 5000:NEXT:GOSUB 920:RETURN
160 IF C(O,V)>109 GOTO 220 ELSE IF C(O,V)>109 THEN RETURN
170 IF (L=1 AND O<3 AND V<3)OR(L=2 AND O>12 AND V>4) GOTO 180 ELSE RETURN
180 X=237*L-236:GOSUB 780:I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN RETURN
190 U=Z+(L-1)*8:IF I$="S" AND R(U)>0 THEN R(U)=R(U)-1:GOSUB 960 ELSE GOTO 180
200 GOSUB 770:GOSUB 790:C(O,V)=C(O,V)+90+(U+1)*100:GOSUB 810:RETURN
210 '♠♠♠♠♠♠ UNIT WO UGOKASU TOKORO ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
220 MZ=C(O,V)/100-1:Z=MZ+(MZ>7)*8:GOSUB 930:PSET(166,180):GOSUB 840
230 IF (L=1 AND MZ>7)OR(L=2 AND MZ<8)THENFOR W=0 TO 5000:NEXT:GOSUB 920:RETURN
240 MX=X:MY=Y+1:MO=O:MV=V:MP=(O<8)+1:H=U(Z,8):M$=RIGHT$(STR$(C(O,V)),1)
250 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOSUB 920:RETURN ELSE S=STICK(0)
260 IF S>0ANDH>0 THEN HO=O:HV=V:GOSUB 850:GOSUB 580 ELSE GOTO 280
270 P=(O<8)+1:SET PAGE P,P:GOSUB 770
280 IF STRIG(0) AND (C(O,V)<110 OR MO=O AND MV=V) GOTO 290 ELSE GOTO 250
290 GOSUB 790:GOSUB 810:GOSUB 860
300 ZZ=MZ*100+100+K*10:C(MO,MV)=C(MO,MV)-ZZ:C(O,V)=C(O,V)+ZZ
310 GOSUB 920:GOSUB 790:GOSUB 1280:SET PAGE P,P:GOSUB 330:GOSUB 920:RETURN
320 '●●●●●● TATAKAU TOKORO ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
330 IF Z<>3 GOTO 340 ELSE IF MO=O AND MV=V GOTO 340 ELSE RETURN
340 PSET(80,180):PRINT #1,"ATTACK?(Y/N)":I$=INPUT$(1):IF I$="N" THEN RETURN
350 IFI$="Y"THEN PSET(80,180):PRINT #1,"<TARGETTING>":BO=O:BV=V ELSE GOTO 330
360 S=STICK(0):GOSUB 850:P=(O<8)+1:SET PAGE P,P:GOSUB 770
370 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE IF STRIG(0)=0 GOTO 360
380 F=ABS(BO-O)+ABS(BV-V):IFNOT(Z=3 AND F>1 AND F<5 OR Z<>3 AND F=1)GOTO360
390 Q=C(O,V):IF Q>9999 THEN Q=Q-10000
400 Q=Q/100:IF Q=0 GOTO 360 ELSE GOSUB 920 :K(1)=K
410 FOR J=1 TO 2:FOR I=0 TO K(J)-1:X=16*I¥3+144*J-114:Y=(I MOD 3)*16+150
420 SWAP J,L:GOSUB 800:SWAP L,J:NEXT:Z=Q-1+(Q>8)*8
430 C$=STR$(C(O,V)):K(2)=VAL(MID$(C$,LEN(C$)-1,1)):NEXT:ZM=MZ+(MZ>7)*8
440 S(1)=U(ZM,Z):S(2)=U(Z,ZM):I(1)=K(1)-1:I(2)=K(2)-1:LL=L
450 S(1)=S(1)-VAL(RIGHT$(STR$(C(O,V)),1))*((Z<>1ANDZ<>4)*-5):ZF=(ZM=3)OR(Z=3)
460 S(2)=S(2)-VAL(RIGHT$(STR$(C(BO,BV)),1))*((ZM<>1 AND ZM<>4)*-5)+ZF*200
470 Y=RND(1)*49+150:LINE(90,Y)-(170,RND(1)*49+150),10-LL
480 PLAY #3,"@54C16":LINE-(90,Y),0
490 IF INT(RND(1)*10)<(18-2*K(1-(LL=1))+S(LL))/10 THEN GOSUB 610
500 I(LL)=I(LL)-1:IF I(1)<0 AND I(2)<0 GOTO 520
510 LL=1-(LL=1):IFI(LL)<0ORK(LL)<=0THENI(LL)=-1:LL=1-(LL=1):GOTO470ELSE GOTO470
520 C$=STR$(C(BO,BV)):IF K(1)=0 THEN C(BO,BV)=VAL(RIGHT$(C$,1)):GOSUB 630
530 IF K(1)>0 THEN MID$(C$,LEN(C$)-1,1)=RIGHT$(STR$(K(1)),1):C(BO,BV)=VAL(C$)
540 C$=STR$(C(O,V)):IF K(2)=0 THEN C(O,V)=VAL(RIGHT$(C$,1)):U=Q-1:GOSUB 640
550 IF K(2)>0 THEN MID$(C$,LEN(C$)-1,1)=RIGHT$(STR$(K(2)),1):C(O,V)=VAL(C$)
560 FOR W=0 TO 5000:NEXT:SET PAGE,P:GOSUB 920:GOSUB 1280:BF=0:RETURN
570 '●●●●● SUB (4) ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
580 Q=C(O,V)/100:IF(Q>8ANDL=1 OR Q>0ANDQ<9ANDL=2)AND(Q<100)THENO=HO:V=HV:RETURN
590 C$=RIGHT$(STR$(C(O,V)),1):IFC$="0"ORZ=1ORZ=4ORC$="1"ANDZ=7THEN H=H-1:RETURN
600 IF C$="2" AND Z<>7 THEN O=HO:V=HV:RETURN ELSE H=H-2:RETURN
610 I=1-(LL=1):K(I)=K(I)+(K(I)>0):X=16*K(I)¥3+144*I-106:Y=(K(I) MOD 3)*16+158
620 CIRCLE(X,Y),7,9:PAINT(X,Y),8,9:LINE(X-8,Y-8)-(X+8,Y+8),0,BF:RETURN
630 BF=-1:SWAP BO,O:SWAP BV,V:U=MZ
640 MP=(O<8)+1:M$=RIGHT$(STR$(C(O,V)),1):MX=O*17+51-MP*119:MY=V*17+2
650 GOSUB 860:IF BF THEN SWAP O,BO:SWAP V,BV
660 Q(U)=Q(U)-1:IF Q(7)=0 AND Q(15)=0 THEN RETURN 700
670 T=(-1*(U>7))+1:T(T)=T(T)-1:IF U=0 OR U=8 OR T(T)<1 THEN RETURN 880
680 SWAPQ(U),R(U):SETPAGE ,-1*(U<8):GOSUB960:SWAPQ(U),R(U):RETURN
690 U=L*7:RETURN 880
700 SCREEN 0:PLAY #3,"@19C1&C1":PRINT"DRAW..":END
710 '●●●●● SUB (2) ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
720 READ A$:M$=BIN$(VAL("&H"+A$)):M$=STRING$(16-LEN(M$),48)+M$:RETURN
730 X=J*17+51+P*17:Y=I*17+2:M=VAL(MID$(M$,J+1+P*8,1))
740 C(J-8*(P=1),I)=C(J-8*(P=1),I)+M-(MM=1ANDM=1):RETURN
750 '●●●●● SUB (3) ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
760 FORI=0TO1:SETPAGE,I:PSET(1,200):COLOR5:PRINT#1,"<PLAYER";L;">":NEXT:RETURN
770 X=O*17+51-P*119:Y=V*17+1:GOSUB 900:RETURN
780 S=STICK(0):Z=Z+(S=1 AND Z>1)-(S=5 AND Z<7):Y=19*Z-19:GOSUB 900:RETURN
790 PLAY #3,"@57O5CO4"
800 XC=16*Z:YC=32-L*16:COPY(XC,YC)-(XC+15,YC+15),2TO(X,Y+1),P,TPSET:RETURN
810 LINE(X,Y+17)-(X+15,Y+17),8:C(O,V)=C(O,V)+10000:RETURN
820 FOR O=I*8 TO I*8+7:FOR V=0 TO 7:IF C(O,V)>9999 THEN C(O,V)=C(O,V)-10000
830 SETPAGE,I:Y=V*17+18:LINE(51,Y)-(203,Y),0:NEXT V,O:RETURN
840 K=VAL(LEFT$(RIGHT$(STR$(C(O,V)),2),1)):PRINT#1," REST/";K;"          ";:RETURN
850 O=O+(S=7ANDO>0)-(S=3ANDO<15):V=V+(S=1ANDV>0)-(S=5ANDV<7):RETURN
860 IF VAL(M$)<2 THEN SETPAGE,MP:LINE(MX,MY)-(MX+15,MY+15),VAL(M$)+2,BF:RETURN
870 COPY(128,0)-(143,15),2TO(MX,MY),MP:RETURN
880 SCREEN 0:PLAY #3,"@20O1C1":PRINT"PLAYER";(-1*(U<8))+1;"WIN!!!":END
890 '●●●●● SUB (1) ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
900 SPRITE$(0)=S$:PUT SPRITE 0,(X,Y),15,0:FOR W=0 TO 100:NEXT:RETURN
```


★ピアノ連打で１秒間14発をやったり，ハドソンの連射測定機で49.3発という記録をだした私は，ボタンへこまし野郎と呼ばれている。(大阪府堺市・上田修司12才)……【編：ピアノの鍵盤を秒間14個もたたけるなんて！】

```
910 PSET(50,140),0:COLOR 15:PRINT #1,USING"PLAYER#@¥¥######";L;"/";G(L):RETURN
920 LINE(1,150)-(255,199),0,BF:RETURN
930 COLOR 7:PSET(9,150):PRINT#1,USING"/&       &/";U$(Z):PSET(110,180):COLOR 3
940 PRINT#1,USING"@/#@/####";"STEP";U(Z,8);" PRICE";U(Z,9):PSET(57,165)
950 COLOR 2:FOR J=0 TO 7:PRINT#1,USING"###";U(Z,J);:NEXT:COLOR 15:RETURN
960 IF U<8 THEN PSET(17,19*U-10):PRINT #1,USING"###";R(U):PLAY#3,"@20C":RETURN
970 PSET(222,19*(U-8)-10):PRINT #1,USING"##";R(U):PLAY#3,"@20C":RETURN
980 COPY(0,0)-(255,211),0TO(0,0),1:PUT SPRITE 0,(0,217),,0:RETURN
990 '●●●●● UNIT WO KAUTOKORO ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1000 FOR L=1 TO2:GOSUB 910:X=237*L-236:Y=0:Z=1:GOSUB 900
1010 GOSUB 780:IF STRIG(0) THEN GOSUB930:GOTO 1030
1020 IF INKEY$=CHR$(13) THEN NEXT:GOSUB 980:RETURN ELSE GOTO 1010
1030 I$=INPUT$(1):IF STRIG(0)=-1 GOTO 1050
1040 IF I$=CHR$(13) THEN GOSUB 920:GOTO 1010 ELSE GOTO 1030
1050 IF G(L)<U(Z,9)THEN GOSUB 920:GOTO 1010 ELSE G(L)=G(L)-U(Z,9):GOSUB 910
1060 U=Z+(L-1)*8:IF (U=7 OR U=15)AND R(U)=20 GOTO 1080
1070 T(L)=T(L)+1:IF T(L)<101 THEN R(U)=R(U)+1 ELSE T(L)=100
1080 Q(U)=R(U):GOSUB 960:GOSUB 920:GOTO 1010
1090 '●●●●● SYOKI SETTEI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1100 RESTORE 1300:FOR C=2 TO 14:READ R,G,B:COLOR=(C,R,G,B):NEXT
1110 FOR I=1 TO 9:FOR J=0 TO 66:READ A$:A%(J)=VAL("&H"+A$):NEXT:X=(I-1)*16
1120 COPY A%,0TO(X,0),2:COPY A%,1TO(X+15,16),2:NEXT
1130 FOR I=1 TO 8:READ A$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
1140 FOR I=0 TO 7:READ U$(I):FOR J=0 TO 9:READ GU:U(I,J)=GU*10:NEXT J,I:RETURN
1150 '●●●●● GAMEN WO KAKU ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1160 SET PAGE0,0:LINE(49,0)-(204,138),15,B
1170 FOR J=2 TO 8:X=16*J-16:COPY(X,0)-(X+15,15),2TO(238,19*J-37),0
1180 COPY(X,16)-(X+15,31),2TO(1,19*J-37),0:NEXT:SET PAGE 0,0
1190 IF MA=4 THEN RESTORE 1610:RETURN ELSE IF MA=3 THEN RESTORE 1590:RETURN
1200 IF MA=2 THEN RESTORE 1570:RETURN ELSE RESTORE 1550:RETURN
1210 '●●●●● MAP WO KAKU ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1220 FOR I=0 TO 7:GOSUB 720:FOR P=0 TO 1:SET PAGE ,P:FOR J=0 TO 7:GOSUB 730
1230 LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),M+2,BF:NEXT J,P,I:MM=1:L=1
1240 FOR I=0 TO 7:GOSUB 720:FOR P=0 TO 1:SET PAGE ,P:FOR J=0 TO 7:GOSUB 730
1250 IF M=1 THEN COPY(128,0)-(143,15),2TO(X,Y),P,TPSET:NEXTJ,P,I ELSE NEXTJ,P,I
1260 COPY(0,16)-(15,31),2TO(68,19),0,TPSET:C(1,1)=C(1,1)+190
1270 COPY(0,0)-(15,15),2TO(170,104),1,TPSET:C(14,6)=C(14,6)+990
1280 COPY(170,2)-(186,137),0TO(51,2),1:COPY(67,2)-(83,137),1TO(186,2),0:RETURN
1290 '●●●●● CHR.DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1300 DATA 3,5,5,,4,3,,,4,,,6,,3,5,6,,1,7,,,7,7,,,3,2,2,2,2,3,3,3,4,4,4,5,5,5
1310 DATA 10,10,0,0,0,0,0,0,0,C8,0,DF0D,DFFD,DD,0,EEDE,CDEE,CFE,D50D,BB5E,DDBC,C
0E0,EEDE,EB5B,BBBB,BE,BBBB,BBBE,1DFB,E0EE,7700,CB7C,C1BC
1320 DATA FEDD,8800,DC7D,D1CD,FDCC,BBBB,EDBC,1DDE,D0DD,EEDE,CE4B,BBEB,BD,D40D,BB
4E,DDBC,C0D0,0,EEDE,CDEE,CFE,0,DF0D,DFFD,DD,0,0,0,C8,0,0,0,0,0
1330 DATA 10,10,0,0,0,0,0,FF0F,FFFF,F0,0,0,FF00,FF,0,0,FFFF,0,0,F8FF,FF88,0,8800
,FF8C,F0FF,FFFF,5505,CFFF,CFCC,FF,FF0F,FCFF,ED87
1340 DATA D0,DDF0,D8DD,7D87,8899,C00,800,79DC,99,FF00,F0FF,DC,98,0,F00,FFDC,8000
,0,D00,DC,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1350 DATA 10,10,0,0,0,0,0,0,0,0,FF00,F0FF,0,BCBB,FECC,FEE,F0FF,B00,C6BB,DFDF,F
0,AA0A,4CFF,6F66,0,AA00,4CFF,4ACC,D0CD,C00,F4BB,AA44
1360 DATA EE,CB0C,ABBA,EACD,E0,0,BC00,AEDE,E0,0,BC00,AEE0,E0,0,C00B,AE00,E0,0,DE
BC,AD00,E0,B00,EECD,AD0A,DE,0,0,CCAA,CC,0,0,0,0,0
1370 DATA 10,10,C000,B000,0,0,C00,B00,0,0,0,C0,A0AA,0,B,C,DDAE,0,B000,AA00,EDEF,
C0,B00,BB0A,EDEF,CB,0,BCBA,EDEE,CB,0,BB0A,DCCD
1380 DATA CB,0,1B00,CCBC,B0,0,100,CBBB,BB,0,0,BB1B,B04D,0,B00,B4BB,CBDD,0,B400,D
B44,CBDD,0,CD0B,DCDD,B0BC,0,CCBC,CCCC,BB,B00,BBBB,BBBB,B0,0
1390 DATA 10,10,0,0,0,0,0,0,C00D,E,0,0,DC00,E,0,0,DC09,EE,0,0,E00,B0DE,EE00,EEEE
,DDEE,B8DE,DD0D,DDDD,DDDD,B0DD,66CC,6666,6B66
1400 DATA B0BB,BB0B,BBBB,BEBB,B8DC,0,BB00,BEBB,B0DC,0,0,ED09,30C3,0,3333,ED33,33
C3,300,3333,DC9E,3333,0,0,DC0E,3003,0,0,C0ED,33,0,0,3ED,30,0
1410 DATA 10,10,0,CB00,CBCB,CBCB,0,CB04,44C4,CB44,0,CB04,44C4,CB44,0,BB0B,BBBB,B
BBB,500,5555,BB55,44B4,0,6600,6D66,40DD,10,EE0E,EEE4,5055,BB1B,44BB,4544
1420 DATA 5055,10,CCCC,CCC4,5055,3,BBBB,BCBB,60CC,3303,BB3B,BBBB,40BB,503,5555,B
B55,44B4,0,66C6,6666,6666,0,CB04,44C4,CB44,0,CB34,44C4,CB44,0,CB00,CBCB,CBCB,0
1430 DATA 10,10,0,0,0,0,0,0,0,800,1818,1818,18,B00,18BB,1818,18,6B00,BBBB,BBBB
,BB,6B00,BBBB,BBBB,80BB,B40,CCCC,CCCC,80CB,5545,DD56,EDDE
1440 DATA CB,4444,DD46,EDDE,CB,B40,CCCC,CCCC,80BB,6B00,BBBB,BBBB,80BB,6B00,BBBB,
BBBB,BB,B00,81BB,8181,81,100,8181,8181,81,0,0,0,0,0,0,0,0
1450 DATA 10,10,800,0,0,0,8000,0,0,0,8808,8088,0,0,8000,0,0,0,800,0,0,0,0,0,0,0,
0,EE00,D0ED,0,0,FE0E,DCED,0,0,EEEF,DCDD,B0,0,EDDE,CCDD,B0,0
1460 DATA DDDD,CBDC,B0,0,DC0D,BBCC,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1470 DATA 10,10,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3433,3333,3333,3333
,4433,3353,3333,3333,4433,3353,3333,3333,4534,3355,3333,3333,4544,5355,3333,3333
,4544,5355,3334,3433,4544,5355,5345,4433,4544,5455,5545
1480 DATA 4434,4444,5455,5545,4444,4454,5455,5545,4544,4455,5555,5544,5544,5455,
5545,4544,5544,5555,5555,5555,5544,5555,5555,5555,0     ,E7,81,81,00,00,81,81,E7
1490 '●●●●● UNIT DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1500 DATA Vace,0,6,6,6,6,6,6,1,0,0,Hawk,-2,2,1,0,8,2,3,1,.8,350
1510 DATA Ducker,-2,8,-2,-2,8,-2,-2,-2,.8,140,O.weapon,-2,5,5,3,5,6,7,8,.3,800
1520 DATA Bomber,-2,-2,6,9,-2,5,6,6,.7,400,Tank(A),-2,0,7,7,1,3,8,3,.4,150
1530 DATA Tank(B),-2,0,5,4,0,5,3,5,.5,100,Slime,5,0,1,1,0,1,1,3,.2,80
1540 '●●●●● MAP DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1550 DATA 60000,60000,6000,7002,780C,7414,2612,4110,4360,2000    :HEIYA (MAP1)
1560 DATA 0040,00E1,00C1,0888,100C,360C,3C98,1FF8                :YAMA  (MAP1)
1570 DATA 100000,98000,0000,03F8,0000,2000,00A0,0088,7880,0000   :HEIYA (MAP2)
1580 DATA 1070,0800,1BFB,03FB,D840,1B24,0310,7840                :YAMA  (MAP2)
1590 DATA 70000,65000,0000,0000,0000,0000,7004,4004,4004,0000    :HEIYA (MAP3)
1600 DATA 1023,0708,37D9,3FFD,0FF8,3FFA,18C0,C218                :YAMA  (MAP3)
1610 DATA 110000,110000,0400,1088,1732,9801,8184,F81C,8780,4060 :HEIYA (MAP4)
1620 DATA 0840,0824,0888,2020,0220,0280,2040,1210                :YAMA  (MAP4)
```

MSX2

★わっはっはー!とうとう我が愛機PC-88SRは,電源を入れてもディスクをアクセスしなくなったゾー!リセットすれば直るけどね。(福岡県北九州市・TTHSわ無敵だあお17才)……【影:つぎはスイッチを入れても電源が…。】

MSX2+(要MSX-MUSIC)用

ヘービさんワールド6

Flying HE-BI

（フライング ヘービ）

IGACHAN SOFT

ストーリー

羽根をはやしたヘービさんは，空にお散歩にでかけました。空をぷかぷかと散歩していると，突然，地上から，食事の時間を知らせる笛の音が聞こえてきました。ヘービさんはいそいで地上へと降りていったのですが…。

HOW TO PLAY

ヘービさんをカーソル・キーで操作して，雲をうまくよけながら下へ降りていき，一番下にあるつぼに入ればラウンド・クリアです。

クリアするごとに，だんだんスクロールするスピードが速くなるのでがんばってください。

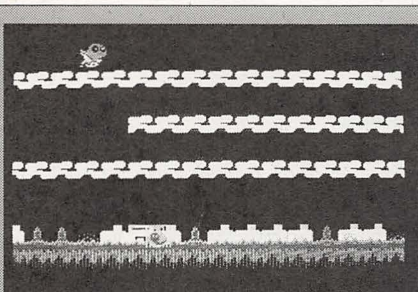
《第1表》変数表

変数	内容
A( )	キャラ定義
SP	スピード
PX	目的地
X，Y	自機
SX	スクロール
SS	スクロール方向
B	方向

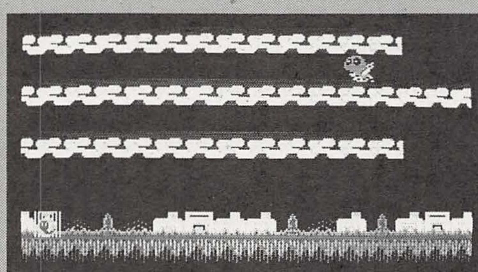
CHECKER FLAG

編：うーん，何と言うか，見ずらいプログラムですね。

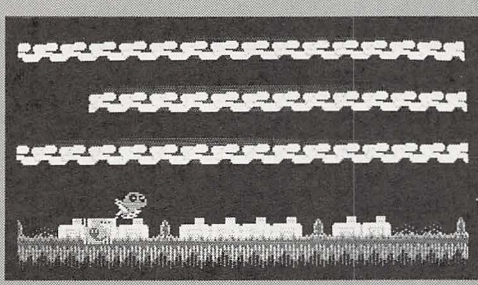
Dr.D：うーむ確かにのう。やはり，プログラムを小さくするためにだろうが，命令をすべてくっつけてしまったのが主な理由じゃろう。プログラム自体はまとまっておるのに，これは損をしているとしか言いようがないじゃろな。



▲《写真1》左上にいるヘビが自分。スクロールする雲をうまく渡れ!



▲《写真2》このように，はしから下に降りていき下まで降りろ!!



▲《写真3》一番下にあるつぼにさわればラウンド・クリアだ!!

▲《写真4》雲にふれたり，画面からはみだしてしまったらゲーム・オーバー

★何と，我が母校市川市立富貴島小学校には，あの鈴木大地が来たことがある。どうだ，すごいだろう影さん!!（千葉県市川市・堀井雄二郎改め鏡四郎の息子13才）……【影：電波だって鈴木さんは3人もいるんだゾ!!】

Flying HE-BIのプログラム・リスト

```
10 REM shoki & chr
20 CALLKANJI:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):SCREEN5,2:COLOR15,0,0:CLS:DEFINTA-Z:COLO
R=(13,2,2,2):DIMA(65)
30 SETPAGE2,2:COLOR15,0,0:CLS:FORI=0TO5:A(0)=16:A(1)=16:FORJ=2TO65:READA$:A(J)=V
AL("&H"+A$):NEXT:COPYA,0TO(I*16,0),2:NEXT
40 FORJ=0TO1:SETPAGEJ,J:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,216):NEXTI,J
50 RESTORE590:FORI=0TO5:A$="":FORJ=0TO31:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SP
RITE$(I)=A$:NEXT
60 REM title
70 SETPAGE1,1:SETSCROLL0,0,0,0:CLS:LOCATE3,4:PRINT"♣e♣ゃ♣け♣ぅ♣ょ♣ぁ":LOCATE20,5:PRIN
T"♣g♣d♥¦♣a♣h":LOCATE7,8:PRINT"1989 IGACHAN SOFT":LOCATE4,10:PRINT"SPACE KEY♣みぅそ♣
オ♣トゥコ♣ウ♣｢":I=1
80 A=RND(1)*255:B=RND(1)*190:C=RND(1)*15:PSET(A,B),C:I=I+1:PUTSPRITE0,(A,B),12,0
:PUTSPRITE1,(A,B),15,2:IFI=5THENI=1
90 FORI=0TO30:IFSTRIG(0)THENCLS:SP=0:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,216):NEXT:GOTO140E
LSENEXT:GOTO80
100 PLAY#2,"T150@6V15L8FGAAB-16A8G4R16AGFFG16F8E4R16EC","T150@6L8V14FFFFF16F8C4R
16FFDDF16D8C4R16CC","V14","","","","T150V15B8B8B8BS8B8B8B8BS8B8B8BSH8B8B8B8B
SHC8B8"
110 PLAY#2,"D4FDC4F4G2.G12F12E12F1","FFDFEEDDE2.E12D12C12A1","T150@10O3B-4B-4C4C
4D2.","","","","B8B8BS8B8B8B8BS8B8B8B8BS8B8BS8BCS8BCS12BCS12BCS12BCSH1"
120 RETURN
130 REM MAP
140 PX=100:PUTSPRITE2,(100,128),14,2:SETPAGE1,1:COLOR15,0,0:CLS:RESTORE570:FORI=
0TO9:READA$:FORJ=0TO15:B=VAL(MID$(A$,J+1,1)):COPY(B*16,0)-(B*16+15,15),2TO(J*16,
I*16):GOSUB170:NEXTJ,I
150 LINE(180,16)-(255,32),0,BF:LINE(180,64)-(255,96),0,BF
160 SETPAGE0,0:COLOR15,0,0:CLS:FORI=0TO9:READA$:FORJ=0TO15:B=VAL(MID$(A$,J+1,1))
:COPY(B*16,0)-(B*16+15,15),2TO(J*16,I*16):GOSUB170:NEXTJ,I:GOTO180
170 IFB=6THENLINE(J*16,I*16)-(J*16+15,I*16+15),0,BF:RETURNELSERETURN
180 SETPAGE0,0:LINE(0,48)-(80,80),0,BF:SETPAGE1,1:PUTSPRITE3,(0,216)
190 GOSUB100:X=50:Y=0:SX=1:SS=0:B=0
200 REM main
210 REM STICK
220 S=STICK(0):IFS=3THENX=X+8ELSEIFS=7THENX=X-8
230 IFS=1THENY=Y-4ELSEIFS=5THENY=Y+4
240 X=X-(SX/2)
250 IFX<0THEN400ELSEIFX>240THEN400
260 IFY<0THEN400ELSEIFY>132THEN400
270 REM SCROLL & SPRITE
280 SS=SS+SX:IFSS>250THENB=0:SX=0-SP-4ELSEIFSS<10THENB=1:SX=SP+4
290 SETSCROLLSS,0,0,1:PUTSPRITE0,(X,Y),2,B:PUTSPRITE1,(X,Y),15,B+2
300 REM ﾓｸﾃｷﾁ ﾍﾝｺｳ
310 A=INT(RND(1)*4)+1:PX=PX+((A-3)*5):IFPX<0THENPX=50ELSEIFPX>240THENPX=220
320 PUTSPRITE2,(PX,128),4,4:PUTSPRITE3,(PX,128),12,5:PUTSPRITE4,(PX,128),4,4
330 REM ｱﾀﾘ ﾊﾝﾃｲ
340 IFY>110THENIFX>PXTHENIFX<PX+16THEN370
350 PO=POINT(X+14,Y+14):IFPO=>13THEN400ELSEPO=POINT(X+1,Y+1):IFPO=>13THEN400ELSE
PO=POINT(X+8,Y+8):IFPO=>13THEN400
360 PLAY#2,"V15@56L32CDED":GOTO 220
370 REM CLEAR
380 LOCATE10,6:PRINT"ROUND CLEAR!!":PUTSPRITE0,(0,216):PUTSPRITE1,(0,216):FORI=0
TO255:SETSCROLLI,0,0,1:NEXT:SP=SP+2:PLAY#2,"@6L16O4FFFFGGGGAAB-B-O5CCCCD1","@6L1
6O4CCCCCCCCFFDDECEGA1":LOCATE10,6:PRINT"                ":GOTO180
390 REM GAME OVER
400 IFX<64THENIFY<64THENIFY>32THEN220
410 IFY>130THEN420ELSEIFY>111THEN220
420 SETPAGE3,3:SETSCROLL0,0,0,0:COLOR15,0,0:CLS:LOCATE5,5:PRINT"G A M E ♪♠ O V E
 R !!":LOCATE7,10:PRINT"PUSH SPACE KEY!!!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:SP=0:PUTSP
RITE0,(0,216):GOTO180
430 REM GRP CHR
440 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0020,0000,0000,0200,0
0C2,0000,0000,0200,00C2,0000,0000,2300,20CC,0000,0000,2C00,20CC,0000,0000,2C00,3
0CC,0000
450 DATA 0000,2C00,20CC,0000,0000,2300,20CC,0000,0000,2C00,20CC,0000,0000,0203,0
3C2,0000,3000,3332,3263,3030,2333,262C,2C66,2323,C222,26CC,2C66,C2C2,CCCC,66CC,6
C66,CCCC
460 DATA 0000,0000,0000,0000,FF0F,FFFF,FFFF,F0FF,770F,7777,7777,F077,700F,0000,0
000,F007,770F,7777,7777,F077,FF0F,FFFF,FFFF,F0FF,FFEF,FFFF,FFFF,FEFF,F7EF,7777,7
777,FE7F
470 DATA F7EF,EEEE,EEEE,FE7F,F7EF,00E0,0E00,FE7F,F7EF,EEE0,0EEE,FE7F,F7EF,EEE3,0
3EE,FE7F,37EF,3E32,32EE,3E3F,2333,232C,2C33,2323,C222,22CC,2CC2,C2C2,CCCC,CCCC,C
CCC,CCCC
480 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,EEEE,00E0,0000,0000,EEEE,00E0,0000,0000,E
EEE,00E0,0000,0000,EEEE,00E0,FF0F,FFFF,FFFF,F0FF,FFEF,FFFF,FFFF,FEFF,F7EF,7777,7
777,FE7F
490 DATA F7EF,EEEE,EEEE,FE7F,F7EF,77E7,7E77,FE7F,F7EF,EEE7,7EEE,FE7F,F7EF,E7E3,7
37E,FE7F,37EF,3732,327E,3EEF,2333,232C,2C33,2323,C222,22CC,2CC2,C2C2,CCCC,CCCC,C
CCC,CCCC
500 DATA DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,D
DDD,DDDD,DDDD,DDDD,FFDF,DDFF,FFDD,FEFF,FFFF,FDFF,FFDF,EFFF,FFFF,FDFF,FFDF,EFFF,F
FFF,FDFF
510 DATA FFDF,FEFF,FFFF,DDFF,FEDD,FFEE,DDDD,DDDD,EFDD,FFFF,FFFF,DDDD,EFFF,FFFF,F
FFF,FFFF,EFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FEFF,DDEE,DFDD,FFFF,FFFF,DDFD,DFDD,FFFF,FFFF,DDDD,D
DDD,FFFF
520 DATA CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,C86C,C8CC,C8C8,C8CC,C868,686C,6
868,686C,6868,6868,6868,6868,6668,6868,6868,6868,0668,6866,6668,6868,0668,6
866,6668
530 DATA 6808,0666,8806,6668,6808,0606,6806,0668,6608,0606,6806,0668,6606,0606,0
606,0666,0606,0606,0606,0006,0006,0606,0606,0006,0006,0600,0600,0000,0000,0000,0
600,0000
540 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0
000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0060,0000,0000,6000,6
000,0000
550 DATA 0600,0000,0000,0060,0000,0000,0080,0000,0006,8000,8000,6000,0800,0003,0
300,0080,3000,3032,3230,3030,2333,232C,2C23,2323,C222,22CC,2CC2,C2C2,CCCC,CCCC,C
CCC,CCCC
560 REM MAP DATA
570 DATA6666666666666666,3333333333333333,6666666666666666,3333333333333333,6666
666666666666,3333333333333333,6666666666666666,6666666666666666,5052122052021222
,4444444444444444
580 DATA6666666666666666,3333333333333333,6666666666666666,3333333333333333,6666
666666666666,3333333333333333,6666666666666666,6666666666666666,2005212022220225
,4444444444444444
590 REM SPRITE PATTERN
600 DATA 0F,3C,48,48,88,9C,FF,FF,7F,1F,07,03,00,00,00,00,80,C0,60,60,70,F0,F0,F0
,E0,C0,80,CC,FA,71,00,00,01,03,06,06,0E,0F,0F,0F,07,03,01,33,5F,8E,00,00,F0,3C,1
2,12,11,39,FF,FF,FE,F8,E0,C0,00,00,00,00
610 DATA 00,00,00,22,00,00,00,00,00,00,00,1F,0C,03,06,01,00,00,00,00,01,06,09,16
,2C,5C,38,30,14,82,48,F1,00,00,00,00,80,60,90,68,34,3A,1C,0C,28,41,12,8F,00,00,0
0,44,00,00,00,00,00,00,00,F8,30,C0,60,80
620 DATA 1F,07,03,01,07,0F,18,15,35,30,30,38,1C,1E,0F,03,F8,E0,C0,80,E0,F0,F8,78
,7C,7C,7C,F4,48,18,F0,C0,0C,02,00,01,00,00,07,0A,0A,0F,0F,07,03,01,00,00,90,A0,0
0,80,00,00,00,80,80,80,80,08,B0,E0,00,00
630 REM HE-BI SAN WORLD 6   Flying HE-BI
640 REM 1989 IGACHAN SOFT    TEST PLAYER   ｳｻﾄﾞﾝ & ﾍｰﾋﾞｻﾝ
```

★影さんの存在がベーマガにとってマイナスになっていると思っているみんな，もし影さんがいなかったらどうなるんだ!?怒りをぶつける相手がいなくなるんだゾ!!（栃木県安蘇郡・Lumi 15才）……【編：たしかに!!】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

それパンチ！ひざげり！動きがいい

THEけんぽう

藤崎　勇一

★STORY

ある日，ある場所の，ある道場で，ある男が拳法の練習にはげんでいました。それを見ていた師匠に「おまえは強くなった。実戦できたえるのだ!!」と言われて，旅にでたのでした。

★遊びかた

RUNするとタイトルが表示されます。“HIT SPACE KEY!!”とでるのでスペース・キーを押してスタートです。

ゲームがはじまると画面左に大きく男が表示されます。男はパンチ(⇧キー)とひざげり(⇩キー)で敵をやっつけます。

敵は2種類います。右上からフワフワと飛んでくる敵はパンチ，右下からピョンピョンとはねてくる敵はひざげりでやっつけてください。

このゲームは比較的やさしいので当たり判定をきびしくしました。有効なのは，それぞれ1か所ずつです。第1図を参照してください。

画面左上にある棒グラフみたいなものは体力を表していて，これがなくなるとゲーム・オーバーになってしまいます。敵に当たると体力が減るのですが，飛んでくる敵は1，はねてくる敵は2減ってしまいます。けれど5,000点までなら敵を倒すたびに体力はある一定値まで1ずつ増えます。

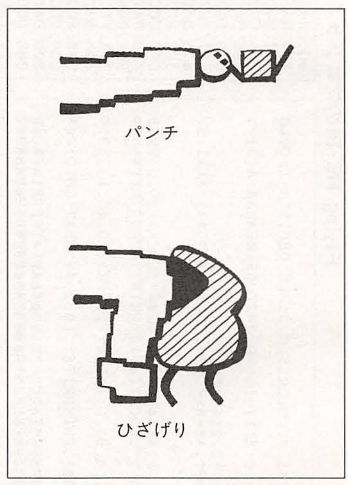
★プログラムについて

なるべく1行80文字以内と思っていたのですが，一部そうなりませんでした。いきなり作りだしたので変数表はありません。本当にスミマセン。次回からはつけるようにします。

★必勝法について

このゲームは当たり判定がきびしいので，うまくタイミングを合わせないとなかなか高得点をあげられないと思います。しかし，なんと簡単に5,000点越えることができます。はねている敵ばかりをやっつけてください。そのうち5,000点は越えているでしょう。

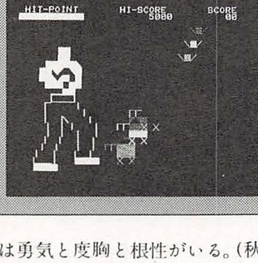
でも本当の戦いは，この5,000点を越えてからです。ちなみに僕のハイスコアは7,120点です。

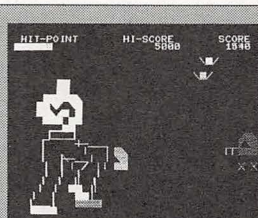


《第1図》当たり判定

▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート

▼《写真2》パンチとひざげりで敵を倒す男の物語である





▲《写真3》ビシッ，ビシッ，この力強いひざげりを見よ

▼《写真4》ゲーム・オーバー。うーん，無念じゃ

★OFに本名で載るのは勇気と度胸と根性がいる。(秋田県雄勝町・由利俊一16才)……【影：つまり，編くんとつぐ美ちゃんと私の性格をたしたような人なわけだ。編：影さんのどこに根性があるんですかね。】

THE けんぽうのプログラム・リスト

```
10 GOTO 340
20 REM ●●●●●●●●●●● メイン ルーチン
30 GET G$
40 IF G$="■" THEN CURSOR 10,6:PRINT A$;:IF TX=17 THEN TX=37:TY=7:C=0:E=E-(SC<500
):SC=SC+2:GOSUB 310:CURSOR 17,7:PRINT T$(0):GOSUB 240
50 IF G$="■" THEN CURSOR 7,14:PRINT C$;:IF UX=13 THEN UX=35:UY=12:D=0:E=E-(SC<50
0):SC=SC+5:GOSUB 310:CURSOR 13,15:PRINT T$(2):GOSUB 240
60 C=C+1:IF C=10 THEN C=0
70 GOSUB 130
80 CURSOR 10,6:PRINT B$
90 D=D+1:GOSUB 180
100 CURSOR 7,14:PRINT D$
110 GOTO 30
120 REM ●●●●●●●●●●● トブ゛ テキ カ゛ ウコ゛ク
130 TX=TX-1:TY=TY+A(C)
140 CURSOR TX,TY:PRINT T$(1);:CURSOR TX+1,TY-A(C):PRINT T$(0);
150 IF TX=8 THEN CURSOR TX,TY:PRINT T$(0);:TX=37:TY=7:C=0:E=E-1:GOSUB 240
160 RETURN
170 REM ●●●●●●●●●●● ハネル テキ カ゛ ウコ゛ク
180 IF D<13 THEN 200
190 E=E-2:GOSUB 240:D=0:CURSOR 11,13:PRINT T$(2);:UX=35:UY=12:RETURN
200 UX=UX-2:UY=UY+B(D)
210 CURSOR UX,UY:PRINT T$(3);:CURSOR UX+2,UY-B(D):PRINT T$(2);
220 RETURN
230 REM ●●●●●●●●●●● タイリョク ヲ ヒョウシ゛ スル
240 CURSOR 0,1:PRINT SPC(12)
250 IF E<0 THEN MUSIC"DOCDCDCDCDCDCDC":GOTO 790
260 FOR I=0 TO E:IF E>10 THEN E=10
270 CURSOR I,1:PRINT "■";
280 NEXT:RETURN
290 REM ●●●●●●●●●●● テンスウ ヲ ヒョウシ゛ スル
300 CURSOR 0,0:PRINT " HIT-POINT        HI-SCORE        SCORE":RETURN
310 IF SC>HS THEN HS=SC
320 CURSOR 20,1:PRINT USING"#####0      #####0";HS;SC:RETURN
330 REM ●●●●●●●●●●● ショキ セッテイ
340 COLOR ,,7,0:CLS:TEMPO 7
350 DIM T$(3),A(9),B(12):HS=500
360 FOR I=0 TO 3:READ T$(I):NEXT
370 FOR I=0 TO  9:READ A(I):NEXT
380 FOR I=0 TO 12:READ B(I):NEXT
390 A$="                                                        "
400 B$="                                                        "
410 C$="                                                        "
420 D$="                                                        "
430 REM ●●●●●●●●●●● タイトル
440 E=10:SC=0:C=0:D=0:TX=37:TY=7:UX=35:UY=12
450 GOSUB 300:GOSUB 240:GOSUB 310:CURSOR 0,5
460 PRINT "      THE                          "
470 PRINT "                                   "
480 PRINT "                                   "
490 PRINT "                                   "
500 PRINT "                                   "
510 PRINT "                                   "
520 PRINT "                                   "
530 PRINT "                                   "
540 PRINT "                                   "
550 PRINT SPC(12);"■■HIT SPACE KEY !"
560 GET G$:IF G$<>" " THEN 560
570 CLS:CURSOR 0,6
580 PRINT"              "
590 PRINT"              "
600 PRINT"              "
610 PRINT"              "
620 PRINT"              "
630 PRINT"              "
640 PRINT"              "
650 PRINT"              "
660 PRINT"              "
670 PRINT"              "
680 PRINT"              "
690 PRINT"              "
700 PRINT"              "
710 PRINT"              "
720 PRINT"              "
730 PRINT"              "
740 PRINT"              "
750 PRINT"              "
760 GOSUB 300:GOSUB 240:GOSUB 310
770 MUSIC"+E3R1+E3R1+E3R1+E3R1+D3R5+D3R5B3R5B3R5A7":GOTO 30
780 REM ●●●●●●●●●●● ケ゛ーム オーハ゛ー
790 CLS
800 PRINT"                "
810 PRINT"   /クソッ!      \ "
820 PRINT"   | シュキ゛ョウ カ゛  | "
830 PRINT"   \タリナカッタ!!!  | "
840 PRINT"                "
850 PRINT"                "
860 PRINT"                "
870 PRINT"                "
880 PRINT"                "
890 PRINT"                "
900 PRINT"                "
910 PRINT"                "
920 PRINT"                "
930 PRINT"                "
940 PRINT"                "
950 PRINT"■            GAME OVER"
960 PRINT USING"■■■            YOUR   SCORE ####0";SC
970 MUSIC"C4DCDGFEDC6"
980 FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:GOTO 440
990 REM ●●●●●●●●●●● カク テ゛ータ
1000 DATA "   ","   "
1010 DATA "                                "
1020 DATA "                            X X"
1030 DATA 2,1,0,-1,-2,-2,-1,0,1,2
1040 DATA 0,1,2,3,-3,-2,-1,0,1,2,3,-3,-2,-1,0
```

★「影さんはすばらしい人だと思います」と書くと，編さんに「あまい！」と言われそうだ。(東京都練馬区・YM-2151 15才)……【編：あまい！そんなこと言わんぞ。つぐ美：編さんも影さんの影響が強いみたいね。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには,700用Hu-BASICが必要です)

花をつむおじいさんの1週間

花(はな)つみじいさん

小谷　浩

内容

毎日毎日,花をつんでいるおじいさんの1週間の物語です。

遊びかた

カーソル・キーでおじいさんを動かし,花をつんでいきます。花を40本つむとカゴがいっぱいになり,それ以上つめません。カゴがいっぱいになって家に帰ると,ハチをやっつけるためのスプレーが5個もらえます。

スプレーを使うにはスペース・キーを押してください。

また,モグラが現れて穴を残しています。その穴に落ちるとカゴの中の花はすべて下に落ち,なくなってしまいます。

花壇(かだん)の中の花がなくなれば面クリアです。

改造のアドバイス

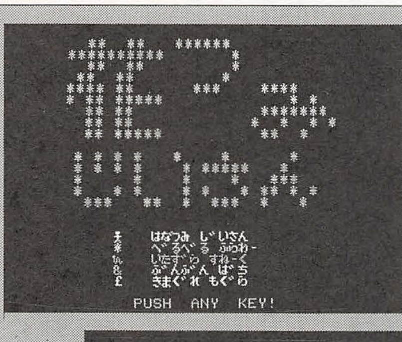
Z1,Z2,Z3のRNDの前の値を大きくするとやさしくなり,小さくするとむずかしくなります。

《第1表》変数表

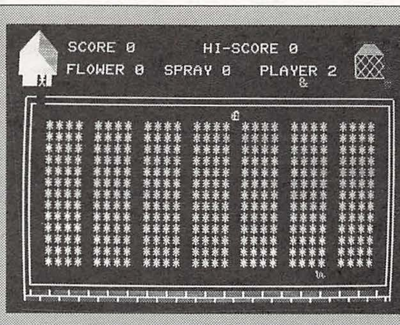
変数	内容
X,Y	花つみじいさんの座標
S	スコア
HS	ハイスコア
F	つんだ花の総数
FL	カゴの中の花の数
SP	スプレーの数
P	プレイヤーの残り数
X1,Y1	ヘビの座標
X2,Y2	ハチの座標
X3,Y3	モグラの座標
Z1	ヘビの動く確率
Z2	ハチの動く確率
Z3	モグラの現れる確率

CHECKER FLAG

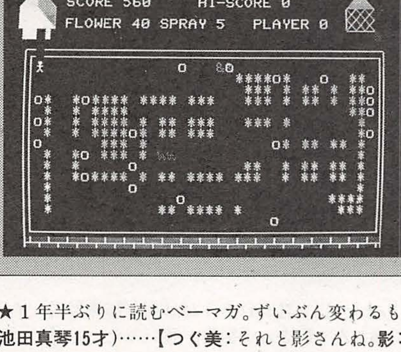
影:ハナガミじいさんDr.D。
Dr.D:何を言っているのかねキミは。とりあえず影君はほおっておいて,話を進めよう。
編:何ですか,すごいプログラムですねェ。
Dr.D:うむ。ただただ,だらだらと長くなっただけのプログラムじゃな。
編:と,すると,まだまだ短くなると?
Dr.D:なる!! とりあえずこのPRINT文からなんとかしよう。



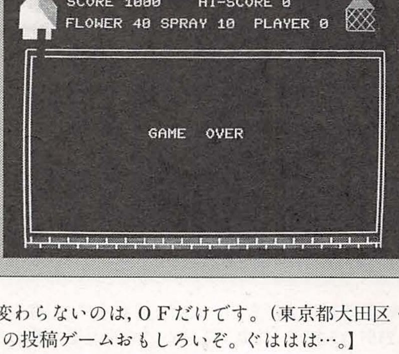
◀《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です



◀《写真2》こんなにたくさんの花が…。すべてつむのがおじいさんの仕事



◀《写真3》よしよし,あと一息。花は40本でカゴいっぱいになる



◀《写真4》1週間どころか,1日ももたずにゲーム・オーバー

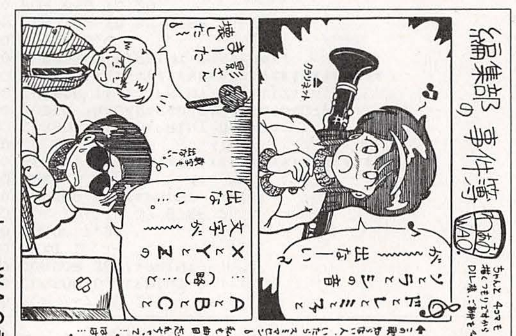
★1年半ぶりに読むベーマガ。ずいぶん変わるものですねー。変わらないのは,OFだけです。(東京都大田区・池田真琴15才)……【つぐ美:それと影さんね。影:ドヒャー。この投稿ゲームおもしろいぞ。ぐははは…。】

```
10 REM**********************************
20 REM***    ハナツミシ゛イサン      ***
30 REM**********************************
40 TEMPO 7:DIM D$(20):HS=0
50 FOR I=0 TO 20
60 READ D$(I)
70 NEXT I
80 COLOR 3,0:CLS
90 S=0:SP=0:W=14:P=2
100 FOR I=0 TO 8
110 CURSOR 6,I+1:PRINT D$(I);
120 NEXT I
130 COLOR 6,0
140 FOR I=9 TO 13
150 CURSOR 6,I+2:PRINT D$(I);
160 NEXT I
170 COLOR 7,0
180 CURSOR 11,18:PRINT CHR$(99)"    ハナツミ シ゛イサン!!";
190 COLOR 3,0
200 CURSOR 11,19:PRINT "*    ヘ゛ルヘ゛ル フラワ-!!";
210 COLOR 4,0
220 CURSOR 11,20:PRINT CHR$(105)"   イタス゛ラ スネ-ク!!";
230 COLOR 6,0
240 CURSOR 11,21:PRINT "&    フ゛ンフ゛ン ハ゛チ!!";
250 COLOR 5,0
260 CURSOR 11,22:PRINT "£    キマク゛レ モク゛ラ!!";
270 COLOR 4,0
280 CURSOR 3,24:PRINT "PRESENTED BY ■HIROSHI ■ODANI IN 1989■";
290 MUSIC "R9G6F6E8D4E4F4D4C8"
300 REM**********************************
310 CURSOR 3,24:PRINT SPC(10);"PUSH  ANY  KEY!";SPC(9);
320 Z$=INKEY$(0)
330 IF Z$<>"" GOTO 360
340 GOTO 320
350 REM**********************************
360 COLOR 5,0:CLS
370 CURSOR 1,0:PRINT "▲■■▲■■"
380 COLOR 1,0
390 CURSOR 2,0:PRINT "◣■■◣■■"
400 COLOR 7,5
410 CURSOR 1,2:PRINT "▲■■▲"
420 COLOR 7,1
430 CURSOR 2,2:PRINT "◣■■◣"
440 COLOR 7,0
450 CURSOR 0,4:PRINT CHR$(193)"■ "CHR$(213)
460 CURSOR 5,1:PRINT "SCORE          HI-SCORE  ";
470 CURSOR 5,3:PRINT "FLOWER     SPRAY      PLAYER";
480 COLOR 2,0
490 CURSOR 35,0:PRINT "___■■■■■■■■"
500 COLOR 6,0
510 CURSOR 35,1:PRINT "▲▲■■■■ ※※■■■■ ※※■■■■────"
520 COLOR 7,0
530 CURSOR 1,5:PRINT "_■■ |r";
540 CURSOR 0,22:PRINT "|■■■ |";
550 FOR I=2 TO 37
560 CURSOR I,5:PRINT "_■■-";
570 CURSOR I,22:PRINT "-";
580 NEXT I
590 CURSOR 38,5:PRINT "_■■┐|";
600 CURSOR 38,22:PRINT "┘|■■ ";
610 CURSOR 2,5:PRINT " ■■ ";
620 FOR I=7 TO 21
630 CURSOR 0,I:PRINT " ||";
640 CURSOR 38,I:PRINT "|| ";
650 NEXT I
660 COLOR 7,2
670 FOR I=1 TO 37 STEP 2
680 CURSOR I,23:PRINT "┴┬";
690 NEXT I
700 REM**********************************
710 COLOR 7,0
720 CURSOR 11,13:PRINT D$(W);
730 MUSIC "R4C4D4E4D4E4F4E4G4D4C7R4"
740 CURSOR 11,13:PRINT SPC (17);
750 REM**********************************
760 CURSOR 2,4:PRINT CHR$(99);
770 COLOR 3,0
780 FOR I=3 TO 33 STEP 5
790 FOR J=8 TO 20
800 CURSOR I,J:PRINT "****";
810 NEXT J,I
820 REM**********************************
830 X=2:Y=4:F=0:FL=0
840 X1=37:Y1=21
850 X2=34:Y2=4:B$=" "
860 REM**********************************
870 COLOR 7,0
880 CURSOR 27,1:PRINT HS;
890 CURSOR 31,3:PRINT P;
900 COLOR 7,0
910 CURSOR 10,1:PRINT S
920 CURSOR 11,3:PRINT FL
930 CURSOR 20,3:PRINT SP
940 ON SGN(X-X1)+2 GOTO 960,950,960
950 ON SGN(Y-Y1)+1 GOTO 1890
960 ON SGN(X-X2)+2 GOTO 980,970,980
970 ON SGN(Y-Y2)+1 GOTO 1880
980 Z$=INKEY$(0)
990 IF Z$="" GOTO 1140
1000 IF (Z$=" ")*(SP>0)*(X<>X2) GOTO 1570
1010 COLOR 7,0
1020 CURSOR X,Y:PRINT " ";
1030 IF (Z$="■")*(Y>6)*((SCRN$(X+1,Y,1)<>"*")+(FL<40)) THEN X=X-(X<37):GOTO 1080
1040 IF (Z$="■")*(Y>6)*((SCRN$(X-1,Y,1)<>"*")+(FL<40)) THEN X=X+(X>2):GOTO 1080
1050 IF (Z$="■")*((SCRN$(X,Y+1,1)<>"*")+(FL<40)) THEN Y=Y-(Y<21):GOTO 1080
1060 IF (Z$="■")*(X>2)*((SCRN$(X,Y-1,1)<>"*")+(FL<40)) THEN Y=Y+(Y>7):GOTO 1080
1070 IF (Z$="■")*(X=2) THEN Y=Y+(Y>4)
1080 IF SCRN$(X,Y,1)="*" THEN MUSIC "BO":F=F+1:FL=FL+1:S=S+1
1090 IF SCRN$(X,Y,1)=CHR$(247) THEN MUSIC"CO-CO":FL=0
1100 COLOR 7,0
1110 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(99);
1120 IF (FL=40)*(Y=4) THEN MUSIC "+CO+DO+EO":FL=0:S=S+400:SP=SP+5:GOTO 1140
1130 IF (FL>0)*(FL<40)*(Y=4) THEN MUSIC "CODOEO":S=S+FL*5:FL=0
1140 ON F-363 GOTO 1760
1150 REM**********************************
1160 Z1=SGN(INT(30*RND(1))-W)+2
1170 ON Z1 GOTO 1180,1300,1300
1180 COLOR 4,0
1190 CURSOR X1,Y1:PRINT " ";
1200 ON SGN(X-X1)+2 GOTO 1210,1230,1220
1210 X1=X1-1:GOTO 1260
1220 X1=X1+1:GOTO 1260
```


★あー，やっぱり影さんか。いきなり声かけないでくださいよ。びっくりして死んじゃったじゃないの，もう。せっかく最終面までいったのに。㊟スペースハリアー。(東京都八王子市・田中　亮11才)……【影：ワッ。】

```
1230 ON SGN(Y-Y1)+2 GOTO 1240,1300,1250
1240 Y1=Y1+(Y1>7):GOTO 1260
1250 Y1=Y1+1
1260 IF SCRN$(X1,Y1,1)="*" THEN F=F+1
1270 COLOR 4,0
1280 CURSOR X1,Y1:PRINT CHR$(105);
1290 REM********************************
1300 Z2=SGN(INT(60*RND(1))-W)+2
1310 ON Z2 GOTO 1320,1450,1450
1320 IF B$="*" THEN COLOR 3,0:GOTO 1350
1330 IF B$=CHR$(105) THEN CURSOR X2,Y2:PRINT " ";:GOTO 1360
1340 COLOR 7,0
1350 CURSOR X2,Y2:PRINT B$;
1360 ON SGN(X-X2)+2 GOTO 1370,1390,1380
1370 X2=X2-1:GOTO 1390
1380 X2=X2+1
1390 ON SGN(Y-Y2)+2 GOTO 1400,1420,1410
1400 Y2=Y2-1:GOTO 1420
1410 Y2=Y2+1
1420 B$=SCRN$(X2,Y2,1)
1430 COLOR 6,0
1440 CURSOR X2,Y2:PRINT "&";
1450 REM********************************
1460 Z3=SGN(INT((40-W)*RND(1))-1)+2
1470 ON Z3 GOTO 1480,900,900
1480 X3=INT(8*RND(1))*5+2
1490 Y3=INT(15*RND(1))+7
1500 COLOR 5,0
1510 CURSOR X3,Y3:PRINT "£";
1520 MUSIC "-A0-A0-G0R3"
1530 COLOR 7,0
1540 CURSOR X3,Y3:PRINT CHR$(247);
1550 GOTO 900
1560 REM********************************
1570 SP=SP-1
1580 FOR I=X+SGN(X2-X) TO X+3*SGN(X2-X) STEP SGN(X2-X)
1590 SP$=SCRN$(I,Y,1)
1600 COLOR 5,0
1610 CURSOR I,Y:PRINT "▒";
1620 MUSIC "+#F0+#G0"
1630 IF SP$="*" THEN COLOR 3,0:GOTO 1660
1640 IF SP$=CHR$(105) THEN COLOR 4,0:GOTO 1660
1650 COLOR 7,0
1660 CURSOR I,Y:PRINT SP$;
1670 IF (I=X2)*(Y=Y2) GOTO 1700
1680 NEXT I
1690 GOTO 1160
1700 S=S+500:MUSIC "R3E0E0G0"
1710 IF B$="*" THEN COLOR 3,0:GOTO 1730
1720 COLOR 7,0
1730 CURSOR X2,Y2:PRINT D$;
1740 GOTO 850
1750 REM********************************
1760 W=W+1:MUSIC "R6+G6+F6+E8+D4+E4+F4+D4+C8R9"
1770 CURSOR X2,Y2:PRINT B$;
1780 CONSOLE 7,15,2,36:CLS
1790 CONSOLE 0,25,0,40
1800 ON SGN(20-W) GOTO 710
1810 COLOR 7,0
1820 CURSOR 11,13:PRINT D$(20);
1830 CURSOR 17,15:PRINT "E N D";
1840 MUSIC "R9G6F6E8D4E4F4D4C8E4F4G4E4D4E4F4D4E4F4G4E4D4E4F4D4G6F6E8D4E4F4D4C8R9
R9"
1850 IF HS<S THEN HS=S
1860 GOTO 80
1870 REM********************************
1880 B$=" "
1890 P=P-1:MUSIC "-E2-C2-F2-D2-G5-C5"
1900 ON P+2 GOTO 1950
1910 COLOR 7,0
1920 CURSOR 2,4:PRINT CHR$(99);
1930 X=2:Y=4:FL=0
1940 GOTO 870
1950 CURSOR X2,Y2:PRINT B$;
1960 CONSOLE 7,15,2,36
1970 COLOR 7,0:CLS
1980 CONSOLE 0,25,0,40
1990 CURSOR 14,13:PRINT "GAME  OVER";
2000 MUSIC "R6-G6-F6-E8-D4-E4-F4-D4-C8R9R9"
2010 IF HS<S THEN HS=S
2020 GOTO 80
2030 DATA"  **  **   ******           "
2040 DATA"**********       *          "
2050 DATA"  **  **         *          "
2060 DATA" **  **         *           "
2070 DATA"**** **      ***    ****    "
2080 DATA"* ** *****             * *  "
2090 DATA"  ** **             ******* "
2100 DATA"  ** **            *  *  * *"
2110 DATA"  ** *****          **  *   "
2120 DATA" * * * *   *    *      *    "
2130 DATA" * * * *    * *****   *     "
2140 DATA" *     *    *    *   ***    "
2150 DATA" *   * *    * *   * ** * *  "
2160 DATA"  ***   **  * ***  *   *    "
2170 DATA"   M O N D A Y"
2180 DATA"  T U E S D A Y"
2190 DATA"W E D N E S D A Y"
2200 DATA" T H U R S D A Y"
2210 DATA"    F R I D A Y"
2220 DATA" S A T U R D A Y"
2230 DATA"   S U N D A Y"
```

評…うーん，なかなかのギャグである(影)



by　WAO君

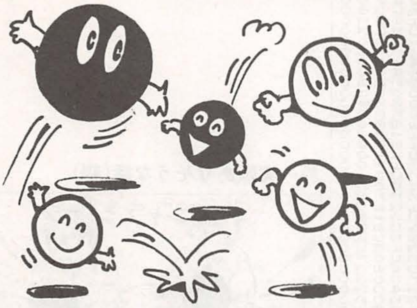
★思いっきり腹が立つとき，それは買ってきたばかりのベーマガに，シワが入っていたとき。4月号もそうだったので，くやしいからもう1冊買った。(高知県土佐市・野瀬　仁13才)……【影：シワはえらい!?】

MZ-1500用

ボールがウジャウジャ，これはパニック

移植改良版 COSMIC（コズミック） BALLS（ボールズ）

山本　進一



これはベーマガ85年７月号JR－200用の「COSMIC BALLS」の移植&改良版です。

★遊びかた

RUNして約24秒たつとタイトル(貧弱（ひんじゃく）だな～)が現れるので，好きなキーでスタートです。

[Z][?]で左右，[Z]キーで弾を発射です。迫（せま）ってくるボール達をやっつけてください。でもボール達にも根性がありますから，ちょっとやそっとではやっつけられません。

１発当てるごとに（弾のパワーにもよるのですが）色が変わっていき，水色のとき当てると小玉をはいて死んじゃいます（小玉は恨（うら）みの結集なので壊せません)。こうして，すべてのボールを倒すとクリアでつぎへ進めます（最高50個！)。

あ，そうそう，途中ででてくるスピード種，２倍さくらんぼ，￥袋，防御石，１UPぶどう，の効力は自分の目で確かめてみてネ。

★入力上の注意

入力，LOADの前にはLIMIT MAXを実行してください。前のプログラムなどの影響によって，もし暴走した場合はリセットしてBASICから起動し直してください。

★改造のために

40行のPB，PCは，WAITカウンタなので，好みの値にしてみてください（ちなみに０，０が最低，１，０が最高速です)。それと，170行の４，７，５，11，14はPOWのターン数ですのでよろしく（変えるときは，後の数も一緒に！)。

★おわりに

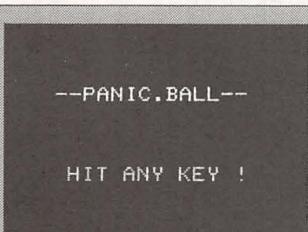
このゲーム，ゲーム中BREAKが効（き）かないんです。止めるときはわざと死んでください，BASICにもどってきますから……。

《第１表》変数表

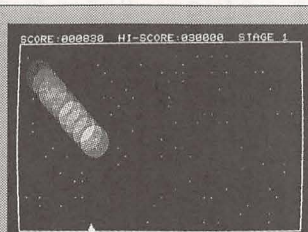
変数	内容
Z	残機数
M	面数
N	玉数

《第２表》プログラムの説明

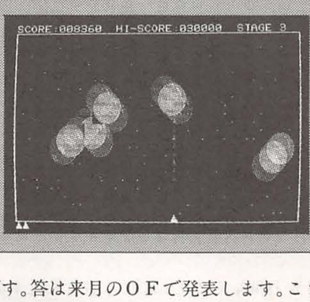
行	内容
10	初期設定
20～30	機械語読み込み
40	初期化
50～110	PCG(２～91)定義
120～140	タイトル
150～210	初期パラメータ
220～260	風船データ・メイキング
270	メイン
280～330	死の処理
340～350	クリア処理
360～420	画面作り
430～600	PCGデータ
610～1010	機械データ



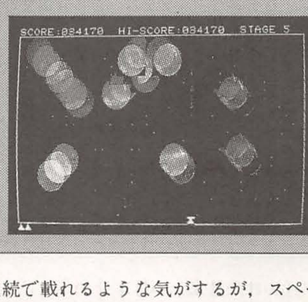
◀《写真１》シンプルなタイトル画面。適当なキーでスタート



◀《写真２》１面はボールが１個。弾を当てるとボールの色が変わる



◀《写真３》３面です。ボールが水色のときに当てるとやっつけられる

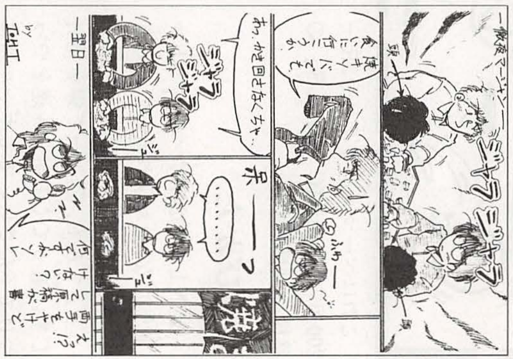


◀《写真４》うわーっ，ボールの大群だ。先が思いやられる

移植改良版COSMIC BALLSのプログラム・リスト

```
10 LIMIT$C7FF:FORI=1TO16:O$=O$+"0":F$=F$+"F":NEXT:PAL:CLS3:RESTORE610
20 E=$C800:FORI=1TO41:READA$,A:S=0:FORJ=1TO63STEP2:B=VAL("$"+MID$(A$,J,2))
30 POKEE,B:S=S+B:E=E+1:NEXTJ:IFS<>ATHENBEEP:PRINT"E.RROR! IN.";600+I*10:END
40 NEXTI:INIT"CRT:G":INIT"CRT:I":L=32:PB=0:PC=20:POKE$CFFA,L,35,L,L,L,L
50 RESTORE430:FORI=2TO11:READA$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
60 FORZ=1TO5:RESTORE530:FORI=Z*16-4TOZ*16+11:READA$,B$:IFA$="F"THENA$=F$
70 IFB$="0"THENB$=O$
80 C$=A$:IFZ MOD2=0THENC$=B$
90 D$=B$:IF(Z=2)+(Z=3)THEND$=A$
100 E$=B$:IFZ>3THENE$=A$
110 FONT$(2,I)=HEXCHR$(C$+D$+E$):NEXTI,Z
120 '■▒■START■▒■
130 PRTY2:CLS3:CURSOR13,6:PRINT"--PANIC.BALL--
140 CURSOR14,11:PRINT[RND*7+1]"HIT ANY KEY !":GETG$:IFG$=""THEN140
150 FORI=$CE00TO$CFE8STEP8:POKEI,0,0,0,0,0,0,0,0:NEXT
160 CLS:POKE$CFF4,L,L,L,L,L,L:Z=2:M=1:N=1:POKE$CFE3,0,1,0
170 POKE$CF2B,1,0,0,5,0,1,0,0,5,0,1:POKE$CF3B,4,7,5,11,14,4,7,5,11,14
180 '■▒■ショキ■▒■:CLS3:POKE$CFEC,0:POKE$CFE8,0
190 FORI=$CF12TO$CF22:POKEI,0:NEXT
200 A=40:POKE$CF00,2,2,2,A,A,A,2,2,2,A,A,A,1,1,1,A,A,A:POKE$CF27,18,$CF
210 POKE$CF4A,PB,PC:POKE$CFE6,N,RND*256,0,$14,$17,N:POKE$CFE2,Z
220 '■▒■フウセン■▒■:IFN>50THENN=50
230 F=$CE00:FORI=1TON:POKEF,1,RND*30+1,RND*14+2
240 A=INT(RND*3)-1:B=INT(RND*3)-1:IFA*B=0THEN240
250 A=A-256*(A=-1):B=B-256*(B=-1):POKEF+3,A,B:F=F+5:NEXT:GOSUB360
260 RESTORE430:READA$:FONT$(2,2)=HEXCHR$(A$)
270 '■▒■メイン■▒■:USR($C800):Z=PEEK($CFE2):IFPEEK($CFE8)=1THEN340
280 '■▒■DEAD!■▒■
290 POKE$CFE3,0,1,0:FONT$(2,2)=FONT$(2,1)
300 FPRINT[PEEK($CFE9),23]3:SOUND=(6,5)
310 FORI=0TO15:SOUND=(7,I):WAIT90:NEXT:N=PEEK($CFE6):Z=Z-1:IFZ>=0THEN180
320 A$="S0M20T702G6F3E5DEF3E7F5EDC3C9":MUSICA$;"V13R0"+A$
330 PRTY:A$="G A M E  O V E R":FORI=1TO50:CURSOR12,10:PRINT[2]A$:WAIT20:CURSOR12
,10:PRINT[6]A$:WAIT18:NEXT:WAIT2000:GOTO120
340 '■▒■クリア!■▒■
350 MUSIC"O2T7S2M9C1DEFGRCDEFG":MUSICWAIT:Z=Z+(M MOD2):M=M+1:N=M*2-1:GOTO180
360 '■▒■ガメン■▒■
370 CLS3:FORI=0TO39:POKE$D398+I,60:POKE$D028+I,112:NEXT
380 FORJ=$D050TO$D370STEP40:POKEJ,113:POKEJ+39,61:NEXT
390 POKE$D028,114:POKE$D04F,115:POKE$D398,50:POKE$D3BF,51
400 FORI=1TO99:CURSORRND*38+1,RND*21+2:PRINT[RND*7+1]".";:NEXT
410 PRINT"■SCORE:        HI-SCORE:         STAGE";M
420 USR($C827):USR($CB5A):USR($C843):RETURN
430 DATA 101038387CFEFE00101028287CBA7C00101028287CBA7C00
440 DATA 000000000000000044320482521024800420000200100000
450 DATA 000010101038100010381010101038280000101010383828
460 DATA 0000000080C07038003874FAFAFE7C3800387CFEFEFE7C38
470 DATA 0000001818180000181830C18183C242400000018183C3C24
480 DATA 0000000078F8FC780000000078F8FC780D1B0E0206048060
490 DATA 00000040808002040000070FEFBFB76070C144480800204
500 DATA 0000002810383810 62EF3E56EFC7C76E62EE0056EFC7C76E
510 DATA 103462E0200204080 80C1E1F1F0E0C0800040200C77E3C18
520 DATA 1E6840C68600F0F01E080C0E7E7800001E0830F0981C3C30
530 DATA 000000000103070F,0,00073FFFFFFFFFFF,0
540 DATA 00F0FEFFFFFFFFFF,0000000000020101,00000080C0E0F0F8,0000000000000080
550 DATA 1F1F3F3F3F7F7F7F,0,F,0,F,0
560 DATA FCFCFEFEFEFFFFFF,C040606020200000,7F7F7F7F3F3F3F1F,0000000000A050A
570 DATA F,0000000000000080,F,0
580 DATA FFFFFFFFFEFEFEFC,0000000000020204,1F0F070301000000,0502010000000000
590 DATA FFFFFFFFFFFF3F07,408040A000000000,FFFFFFFFFFFFFEF0,000000000010A00
600 DATA FCF8F0E0C0800000,0408102040800000
610 DATA CD69CADD2631CD74CBCDB6CBCDA9C83AE5CFB7C469CACD87CCCDB6CBED4B4ACF,5415
620 DATA 0B78B120FB18D9D3E32100DC1100D401E803AF36081223130B78B120F53E3C32,3054
630 DATA E0CFC9D3E311F8CF21F3CF06054E1A2B81FE2A380334D60A121B10F13AEDCFFE,4001
640 DATA 01281011F4CF21FACF06051ABE3817231310F83E0132EDCF21FACF11F4CF0605,3165
650 DATA 1A77231310FA2106D011F4CFCDA0C82117D0CDA0C821EECF06063600231OFBC9,3621
660 DATA 06061A77231310FAC9D3E3DD2100CE3AEBCF4F06052145CF347EFE0638017023,3117
670 DATA 10F6C5DD7E00B7CA55CA3AECCFFE00CA91C93A25CF57DD9601FE04D291C93A26,4452
680 DATA CF5FDD9602FE04D291C9D5DD46002126CF1103001910FD11F1CF06037E121323,3257
690 DATA 10FACD43C8D1DD46003AE4CF80DD7700FE06387DFD2A27CFFD7E00FE002049FD,4172
700 DATA 3600011D1D1DFD7302FD72013AE9CFBA381F2817FD3603013E17936F3AE9CF92,3012
710 DATA CDF3CCFD7504FD7505181DFD3603001817FD3603023E17936F3AE9CF92ED44CD,3620
720 DATA F3CCFD7504FD7505DD360000DD6E01DD6602CDCACC112500060436002336023,2981
730 DATA 3600233600191 0F2CDDECCCD45CCC355CA26CF3E4ADD96006FDD7E00BEC255CA,3898
740 DATA DD6E01DD6602CDCACC22FECDDD7E03FE0128032B180123DD8601DD7701DD7E04,3560
750 DATA 112800FE0128031 1D8FF19DD8602DD7702DD7E003DCB27CB27CB27CB27C60B11,3169
760 DATA 2500060477233C77233C77233C77193C10F22AFECDDD7E03DDBE04280EFE0128,2766
770 DATA 05110CCF18141109CF180F232323FE0128051103CF18031100CF360006061AFE,1786
780 DATA 0220032B1805856F30012436001310EEDD7E01B72804FE242008DD7E03ED44DD,2546
790 DATA 7703DD7E02FE012804FE142008DD7E04ED44DD7704C1DD23DD23DD23DD23DD23,3557
800 DATA 0DC2C2C8AF32ECCFC9D3E33A24CFB7201C3CFD26312100702977 2E017ECB7720,3684
810 DATA 0C3AE4CF3224CF2AE9CF2225CF2AE9CFCDCACC22FECD7EFE0BD247CB3601FE06,4334
820 DATA 30363AE9CF5F3E072282CF26F02E0029FD2E0677237E2A82CFCB4720087BB728,3124
830 DATA 683D2B180BCB4F20607BFE27285B3C2332E9CF7EFE0B306F0E01FE0620073E01,2712
840 DATA 32E5CF183AFE0720073E0232E4CF182FFE08200C3E0532F1CFE5CD43C8E1181F,3340
850 DATA FE0920073E0332E3CF1814FE0A20143AE2CF3C32E2CFCD5ACB2AE9CFCDCACCAF,4011
860 DATA 3238CFAFED4BFECD023601ED4BFECD78D604473AE0CF027CD604677E32E0CF3A,4097
870 DATA E3CFB7C83636C93AE3CFB728063D32E3CF18D03E0232E8CFE1C9D3E321C0D706,4487
880 DATA 2736002310FB21C0D73AE2CFB7C83601233D18F8D3E33A24CFB7C82A25CFCDCA,3947
890 DATA CC7EFE0B380A3E0132ECCFAF3224CFC9360011D8FF193A26CF3DB728EE3226CF,3573
900 DATA 7EFE0B30E13AE4CFFE0128023E03C60277AF32ECCFC9D3E3DD2112CF0E03DD7E,3988
910 DATA 00B72870DD6E01DD6602CDCACC36001128001 9DD3402DD7E02FE183815AFDD77,3233
920 DATA 003AE6CF3D32E6CFB720493E0132E8CFE1C9DD3504DD7E04FE00201EDD7E03FE,3858
930 DATA 012806DD35012B1804DD340123DD7E05DD7704DD7E01FE2830C37E3604FE0120,2754
940 DATA 133AE3CFB728063D32E3CF18073E0232E8CFE1C9DD23DD23DD23DD23DD23,3831
950 DATA 0DC2BECBC9213BCF010505352310FC2B06057EB728052B0D10F8C92280CF545D,2942
960 DATA 7BC6055F1A773A38CFB720EA793238CF3AE7CF6F3E06CDF3CC7D3239CF3E0132,3649
970 DATA 3ACF2A80CF18CFD3E33AE7CF4F8787813C32E7CF3A38CFFE00C83AE1CF3C32E1,4433
980 DATA CFCB47C8CB4FC82A39CFCDCACC36003A3ACF3C323ACFFE183805AF3238CFC911,3877
990 DATA 2800193A38CFC60577C97C26D41128000608CB1F300119CB23CB1210F5C92112,2634
1000 DATA CF0603AFBE2808232323232310F52227CFC9C5260006084FBC280230067C91,2462
1010 DATA 6779CBC52910F2C17DFE00C02CC9000000000000000000000000000000000000,1932
```

評…実際ありそうな話(編)



by TOHT・ストライクス・バック

★4月3日入社式。4月4日きついけど研修がはじまる(3か月間)。しかし,電波の本は最低4冊は購入します。気分転換のために。(静岡県榛原郡・増田武蔵18才)……【影:電波新聞も1部とらない?えっ?】

MZ-2000/2200/2500(1Z001/1Z002)用

(※2500で動かすには，2000モードで実行)

こんな山は脱出しなけりゃ

じじすて山

トシちゃん26歳

⊙その一：話

昔々，あるところのあるお殿様(とのさま)が，「年令60を過ぎた者は，じじすて山へ捨(す)てよ」と，おふれ書(が)きをだしました。

そして，とうとうあなたも60才になり，じじすて山へ捨てられることになったのです。

しかし，あなたは，「こんなところで死んでなるものか」と，その山の脱出を図(はか)りました。しかし，じじすて山には，おそろしい化物(ばけもの)が住んでいるそうです。

⊙その二：操作方法

自分を[8][2][4][6]で上下左右，スペース・キーといっしょに押すと，ツエを投げます。

⊙その三：遊戯(ゆうぎ)方法

迷路のどこかに落ちている鍵を拾って，戸のところへいくと，面クリア。落ちているツエは拾っておきましょう。化物につかまると，ゲーム・オーバーです。

⊙その四：画面

画面のWEAPONは，持っているツエの数。ITEMは，持ち物のことで，鍵を持っているかどうかを表します。

その五：プログラム

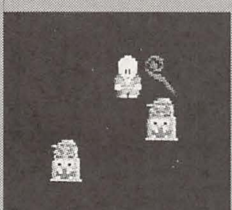
画面描きと，化物の移動，ツエの移動，迷路設定はマシン語でやっています。しかしスクロールは遅い。なぜだろう？

プログラムの中にPOKEや，PEEKを多用しています，気を付けて打ち込んでください。

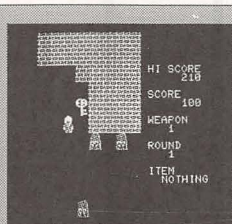
面数は5面ですが，迷路は変わりません。迷路の中のツエと化物

◀《写真1》なんというタイトル名なんだ

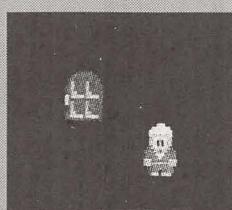
◀《写真2》とにかくこの山から脱出だ。でも化物が…



◀《写真3》おっとツエを見つけた。これは取っておこう



▶《写真4》鍵を見つけたぞ。あとは戸を見つけるだけ



▶《写真5》この戸から脱出できる。鍵を持ってるかな

▶《写真6》うーん，それにしてもむずかしかった

```
10 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 REM ■               ｼﾞｼﾞｽﾃﾔﾏ
30 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
40 REM
50 REM ■■■ START ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
60 GOSUB 3000
70 GOSUB 2500
80 GOSUB 2000
100 REM ■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 GOSUB 200:GOSUB 1000:GOSUB 1500
120 IF CL THEN GOTO 1700
130 IF DI THEN GOTO 1600
140 GOTO 100
200 REM ■■■ MOVE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
210 POKE$952,0:GET A:POKE$952,166
220 XX=(A=6)-(A=4):XX=XX*(PEEK(AD+Y*64+X-XX)<>1)
230 YY=(A=2)-(A=8):YY=YY*(PEEK(AD+(Y-YY)*64+X)<>1)
240 IF(XX+YY<>0)*(PEEK($11F7)=253)THEN GOTO 500
250 X=X+XX:Y=Y+YY:A=PEEK(AD+Y*64+X)
```


★僕は，このハガキに書いてあったBMスーパー・クイズが何ページにあるのかわからず，適当に書いてみた。(埼玉県鷲宮町・鷲中物理部OBのヤス15才)……【影：みごとにハズれていたぞ。言いわけじゃないの？】

の数が変わります。５面をクリアするとゲーム・オーバーです。

途中でやめた方は，RUNせずに，GOTO　70としてください。

⊙その六：最後に

なんか，あぶないゲームになったけど，みなさん，お年寄りは，大切にしましょう。

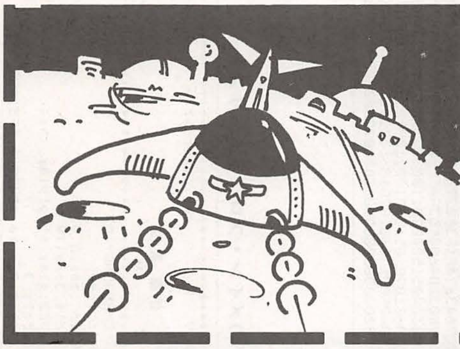
★　　★　　★

じじすて山のプログラム・リスト

```
260 IF A=3 THEN MUSIC "+E2+D+E+G+G+E":KY=1:SC=SC+20:POKE AD+Y*64+X,0
270 IF A=5 THEN MUSIC "D1DEGEADDD":BU=BU+1:SC=SC+10:POKE AD+Y*64+X,0
280 CL=(A=4)*(KY=1):DI=(A>9):POKE$F209,BU
290 RETURN
500 REM ■■■■■■■■ FIGHT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 A$=STR$(A):USR($ADC0,A$):SC=SC+PEEK($F20A):BU=PEEK($F209):RETURN
1000 REM ■■■■■■■■ ENEMY ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 USR($AD30):IF DI=0 THEN DI=PEEK($F204)
1020 RETURN
1500 REM ■■■■■■■■ SCREEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1510 POKE$F200,X:POKE$F201,Y:USR($ACC0):A$=SPACE$(5)
1520 CURSOR 25, 5:PRINT RIGHT$(A$+STR$(HS)+"0",6)
1530 CURSOR 25, 8:PRINT RIGHT$(A$+STR$(SC)+"0",6)
1540 CURSOR 25,11:PRINT RIGHT$(A$+STR$(BU)     ,2)
1550 CURSOR 25,14:PRINT RIGHT$(A$+STR$(RO)     ,2)
1560 IF KY=1 THEN CURSOR 25,17:PRINT "KEY     "
1570 RETURN
1600 REM ■■■■■■■■ OUT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1610 GOSUB 1500:MUSIC "-D1-F-E-E-D-F-A-F-B-F-G-G-E-F-A"
1620 POKE$AEFE,$E0:POKE$AEFF,$B1:CURSOR 10,10:USR($AEFD)
1630 CURSOR  4, 5:PRINT " GAME IS OVER "
1640 CURSOR  4,16:PRINT " PUSH ANY KEY "
1650 IF HS<SC THEN HS=SC
1660 GET A$:IF A$="" THEN GOTO 1660
1670 GOTO 70
1700 REM ■■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1710 MUSIC "D2DEEGEGAGDCEDGA+C+DAG+D"
1720 POKE$AEFE,$20:POKE$AEFF,$B1:CURSOR 10,10:USR($AEFD)
1730 CURSOR 8,5:PRINT " GOAL ":MUSIC "R9RRR"
1740 RO=RO+1:SC=SC+100:IF RO<5 THEN GOTO 80
1750 MUSIC "+D3+D+G+G+C+D+G+E+E+G+A+G+D+D+E+G+A+A+G+E+G+E+D+C+D+E+G+G+A5"
1760 CURSOR 4,5:PRINT "CONGRATULATIONS":GOTO 1640
2000 REM ■■■■■■■■ MAP ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2010 CONSOLE C40:USR($ACA0):USR($AED0):EE=RO*5
2020 FOR I=0 TO RO*2:GOSUB 2200:POKE AD+Y*64+X,5:NEXT I
2030 GOSUB 2200:POKE AD+Y*64+X,3:GOSUB 2200:POKE AD+Y*64+X,4
2040 FOR I=0 TO EE:GOSUB 2200:POKE AD+Y*64+X,I+10
2050 POKE 61440+I,X:POKE 61696+I,Y:NEXT I:POKE$F202,EE+1
2060 CURSOR 23, 4:PRINT "HI SCORE":CURSOR 23, 7:PRINT "SCORE"
2070 CURSOR 23,10:PRINT "WEAPON"  :CURSOR 23,13:PRINT "ROUND"
2080 CURSOR 23,16:PRINT "ITEM"    :CURSOR 25,17:PRINT "NOTHING"
2090 GOSUB 2200:CL=0:DI=0:KY=0:BU=0:GOSUB 1500:RETURN
2200 REM ■■■■■■■■ SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2210 X=INT(RND(1)*55)+5:Y=INT(RND(1)*55)+5
2220 IF PEEK(AD+Y*64+X)<>0 THEN GOTO 2210
2230 RETURN
2500 REM ■■■■■■■■ TITEL ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2510 CONSOLE C40:USR($AED0):RESTORE 6000:EE=0:SC=0:RO=1
2520 FOR I=9 TO 13:READ A$:CURSOR 9,I:PRINT A$:NEXT I
2530 POKE$AEFE,$60:POKE$AEFF,$B0:CURSOR 19,15:USR($AEFC)
2540 CURSOR 18,17:PRINT "YOU"
2550 GET A$:A=RND(1):IF A$="" THEN GOTO 2550
2560 RETURN
3000 REM ■■■■■■■■ INIT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
3010 CONSOLE C40,S0,24:TEMPO 7:RESTORE:CLR:LIMIT$ABFF
3020 CURSOR 7,10:PRINT "Please wait two minutes."
3030 HS=0:AD=49152
3040 FOR I=0 TO 47:READ A$:FOR K=1 TO 32
3050 A=ASC(MID$(A$,K*2-1,1))-48:A=A+7*(A>16)
3060 B=ASC(MID$(A$,K*2  ,1))-48:B=B+7*(B>16)
3070 POKE 44191+I*32+K,A*16+B:NEXT K,I
3080 FOR I=0 TO 4095:POKE 53248+I,1:NEXT I
3090 FOR Y=5 TO 59:FOR X=5 TO 59:POKE 53248+Y*64+X,0:NEXT X,Y
3100 FOR I=6 TO 58:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$)/2
3110 B=ASC(MID$(A$,J*2-1,1))-160:C=ASC(MID$(A$,J*2,1))-160
3120 FOR K=B TO C:POKE 53248+I*64+K,1:NEXT K,J,I
3130 RETURN
4000 REM ■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
4010 REM   0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
4020 DATA 0100101100C02100D0EDB00100041101F02100F03600EDB0C9473152300D0000
4030 DATA DD2100F301FBFA2A00F209555CCD9FADAF32FFAF47CDE3AC11350019043E0BB8
4040 DATA 20F3C90E00E53E05B82007B920043E0218197EDDBE00282CDD7700B720073E04
4050 DATA 32FFAF1812FE0A38023E0721A0AF116000193D20FC545D60692922D111CD00AF
4060 DATA AF32FFAFE123DD230C3E0BB920B7C9003A02F247DD2100F0FD2100F1DD5600FD
4070 DATA 5E00CD9FADAF77ED5FE60828103A00F292280A3E0130023EFF8257180E3A01F2
4080 DATA 9328083E0130023EFF835FCD9FAD7EB72006DD7200FD7300DD5600FD5E00CD9F
4090 DATA AD78C60977DD23FD2310B12A00F2555CCD9FAD7EFE0A3F3E00CE003204F2C900
4100 DATA C5D53E4006084A1600626A29873001191OF906C009D1C1C92D44322D432D440D
4110 DATA AF320AF2473A09F2D601D83209F21AB7C8D6324FDD21BEAEFD21C6AEDD09FD09
4120 DATA 210A0A2205F22A00F22207F23A07F2DD8600573A08F2DD86015FCD9FAD7EFE0A
4130 DATA 304BB720437A3207F27B3208F23A05F2FD86003205F232D1113A06F2FD860132
4140 DATA 06F232D21178FE042001AF32FFAF1180B1CD00AF11B9ACCD3F0F3E0432FFAFCD
4150 DATA 00AF0478FE0520A4AF32FFAFC9D6094F3A02F2914F3A05F2FD860032D1113A06
4160 DATA F2FD860132D21111E0B1CD48AECD00AF11B8ADCD3F0F3E01320AF206002100F0
4170 DATA 09564804095EED42E5CD9FADAF77CDB1AE57CDB1AE5FCD9FAD7EB720F13A00F2
4180 DATA BA20063A01F2BB28E5E172097306041889ED5FE63FFE3B30F8FE0538F4C90001
4190 DATA FF00010000FF0002FE00020000FE0000AFD3F63CD3F7F5DBE8CBFFCBB7D3E801
4200 DATA 7F3E1101C02100C03600EDB0DBE8CBF7D3E8F1FE0320DCC90000000000110000
4210 DATA F5C5E5D5ED4BD11104781180022180BDCD6FAF3AFFAFE60128053AFDAF873D81
4220 DATA 814F093AFFAFE602280A3AFEAF3D115000CD6FAFD13CD3F7E5F5DBE8CBFFCBB7
4230 DATA D3E83AFDAF47C5E5CD7FAFE1C123233AFFAF1F30042B2B2B2B10EBDBE8CBF7D3
4240 DATA E8F1E1FE0320CE3E07D3F6E1C1F1C9E5210000608298730011910F9D119C93A
4250 DATA FEAF47C51AE6F006041F10FD4FCDBDAF77233AFFAF1F30022B2B1AE60F4FCDBD
4260 DATA AF77C113D5114F003AFFAF1F30021C1C191F30051EA0B7ED52D110C7C9E521DD
4270 DATA AF3AFFAF1F300321EDAF094EE13AFFAF1F1F1F3002AFC91F79D0EEFFC900C030
4280 DATA F00CCC3CFC03C333F30FCF3FFF00030C0F30333C3FC0C3CCFF0F3FCFF021000
4290 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
4300 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
4310 DATA 202020FF040404FF202020FF040404FF202020FF040404FF202020FF040404FF
4320 DATA 030F1F10060404307B7F7F0F00000000B0E0F010C04040183CFCFCE000000000
4330 DATA 030F1F1F1F1D1D0F07030170703030 3E80E0F0F0F07070E0C080001C1C0000F0
4340 DATA 030F1F1F1F1D1D0F060301707F0F0E0EB0E0F0F0F07070E0C080001CFCF8F8F0
4350 DATA 0821415151412108010101010101010020082424082000000000000000000000
4360 DATA 0F3D717D7D713D0F0101010101010101F0FCCEFEFECEFCF0C0C0FCFCC0FEFEC0
4370 DATA 0F3D717D7D713D0F0101010101010101F0FCCEFEFECEFCF0C0C0FCFCC0FEFEC0
4380 DATA 0000000000000000040400000000000000000000000000000000000000000000
4390 DATA 000F3F7F7FFFFFFFFFFFFFFFBFFFFFFF00F0FCFEFEFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
4400 DATA 00000000101010185F40501010181F00000000000404040607C00404040607C00
4410 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
4420 DATA 3E67D9BCBDCF703F0F01000000000000000080808000000000C0E07038 1C060201
4430 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
4440 DATA 80673B74386640CA50683EB75C67201403CEBC1958360C4D94146E59B6E7EE72
4450 DATA 80673B74386640CA50683EB75C67201403CEBC1958360C4D94146E59B6E7EE72
4460 DATA 80673B74386640CA50683EB75C67201403CEBC1958360C4D94146E59B6E7EE72
4470 DATA 000076180C0600001E12000C04000800300 8DC2464C40402F292026242022201
4480 DATA 000000000201C001E12000F1F1F0F0000000000000087000F09000E0F0F0E000
4490 DATA 030F09073319233F7F737F7C646078FFF0F820DC9C348CFEFE9EFE7E4E0E3EFF
4500 REM   0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
5000 REM ■■■■■■■■ MAP DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
5010 DATA ｼｼ,ｼﾀ,ｲﾔｺﾀ,ｲｲｴﾔｺﾀ,ｲｲｵﾔｺﾁﾊﾍ,ｦｲﾔﾔｲｲｴｴｺﾁﾊﾍ,ｦｦﾔｲｴﾁﾅﾍ,ｦｦｺﾁﾅﾏﾑﾑ,ｦｦｺﾏﾑﾑ
5020 DATA ｦｦｺﾏﾑﾑ,ｦﾔｽﾏﾑﾖ,ｦﾔｾﾌﾔﾖ,ｦｱｾﾌﾖﾗ,ｦｱｾﾌﾖﾙ,ｱｱﾅﾋﾙﾙ,ｱｱﾅﾋﾙﾙ,ｱｱﾅﾋﾙﾙ,ｱｱﾅﾋﾙﾛ
5030 DATA ｱｱﾅﾊﾗﾛ,ｱｻﾉﾊﾗﾛ,ｵｵｻｻﾉﾊﾗﾛ,ｵｵｻｻﾊﾊﾖﾛ,ｵｵｻｻﾊﾌﾖﾘ,ｵｵｻｻﾊﾌﾖﾗ,ｵｷｹｻﾌﾍﾑﾗ,ｹｼﾌﾍﾑﾑﾔﾗ
5040 DATA ｦｲｺｼﾌﾑ,ｦｲｺｼﾕﾙ,ｦﾔｻｼ,ｦｯｻｻﾕﾚ,ｦｱｹｻﾕﾚ,ｦｱｹｻﾕﾚ,ｦｱｹｻﾕﾚ,ｩｱｷｹﾊﾌﾔﾚ,ｩｳｷｹﾊﾌﾒﾙ
5050 DATA ｩｳｷｹﾆﾙ,ｩｳﾆﾌﾒﾙ,ｩｳﾆﾌﾒﾛ,ｲｳﾆﾌﾔﾛ,ｲｴﾆﾊﾔﾛ,ｲｯｴｴｺﾛ,ｲｯｴｴｺﾛ,ｲｯｴｴｸｼﾊﾊ,ｧｲｴｴﾅﾅ
5060 DATA ｧｲﾐﾐ,ｧｲﾀﾀﾗﾗ,ｧｲ,ｧｱ,ｦｱ,ｦｱﾑﾑ,ｦｲﾖﾖ,ｦｲ,ｦｲ
6000 REM ■■■■■■■■ TITEL DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
6010 REM    A B C D E F G H I J K     A B C D E F G H I J K
6020 DATA "┐   ┐     ┐ ┌──┐   │   ","│ ┐┐│ ┐┐┌─┼─┐ ┌─┘  │  "
6030 DATA "│   │   ┌─┤   │  │ │ │","│    │     └─┤  │  │ │ │"
6040 DATA "└──┘ └──┘ └──┘   └─┘ └──┴─┘"
7000 REM ┌────────────────────────────────────────┐
7010 REM │ ｼﾞｼﾞｽﾃﾔﾏ                                │
7020 REM │                by ﾄｼﾁｬﾝ 26 ｻｲ             │
7030 REM │                     for MZ-2200 (MZ-1Z001) │
7040 REM └────────────────────────────────────────┘
```


★ついに投稿したゲームが載った…，と思ったら夢だった(実話)。(埼玉県新座市・溝端大介14才)…【つぐ美：現実になるといいわね。影：つぐ美ちゃんと結婚する夢を見た。つぐ美：現実にはならないわね。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



横スクロール・シューティング・ゲーム

EMERGENCY

イマージェンシー

伊藤　直広

入力,実行方法

リストは二つあります。**リスト1，2**と順に入力し，セーブしてください。その際，**リスト2**のファイル・ネームを“EMERGENCY L2”としてください。

はじめて実行するときは，**リスト1**をRUNすると，画面上に「データサクセイ」という文字がでて，“EMERGENCY OB”と“EMERGENCY-H”というファイルが作成され，自動的にゲームがはじまります。

2回目からは，**リスト2**を実行するだけでいいです。

ゲームがはじまっても，敵が動かないときは，一度Break して，“EMERGENCY OB”というファイルを消し，**リスト1**から実行し直してください（BASICをたちあげ直さずに）。

なお，実行中はディスクを抜かないでください。

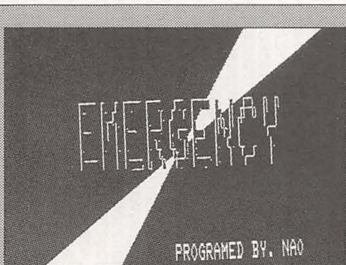
★

遊びかた

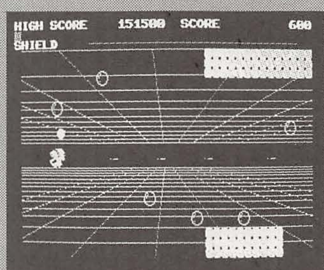
ジョイスティックで操作します。シューティング・ゲームですので，とくに説明はいらないでしょう。このゲームの特徴は，死ぬごとに，自機の後をついてくる無敵の球体の数が増え，楽になる。ということです（無論，全滅すれば終わりですが）。

最後に

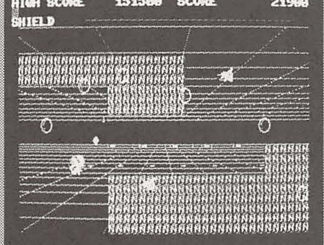
MZ-2500のユーザーの方は，昔からMZを使っていた人が多いからかどうかわかりませんが，よく機械語のプログラムが載っていますね。私も負けずにハイレベルな物を作りたいと思います。



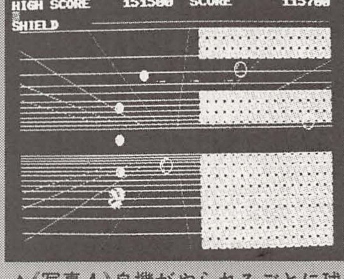
▲《写真1》タイトル画面。ジョイスティック専用ゲーム



▲《写真2》見て見て，なかなかおもしろそうでしょ



▲《写真3》敵もいろんな動きをしてくるぞ。気をつけろ



▲《写真4》自機がやられるごとに球体の数が増えるぞ

CHECKER FLAG

編：それにしてもすごいゲームですねェ。

Dr.D：そうじゃな，ベーマガのレベルで言うと，そうとう上位のランクであろう。が，それなりにプログラムを入力するのは大変じゃぞ。

編：たしかに…このプログラムの量は，チェックサムがあるとは言え，膨大ですもんね。

影：しかし，これ，横スクロールなのに，なんでこんなバックなんですか？

Dr.D：ま，それは誰にもわからないじゃろうな。ホッホッ。

★リクルートとルグート（ティル・ナ・ノーグの魔法）をまちがえたのは，私だけじゃないはずです。（岩手県二戸市・シルフィリア16才）……【影：キミだけでしょ。編：あれ？グレート・カブキとまちがえたくせに。】

《リスト1》EMERGENCYのデータ作成プログラム・リスト

```
10 new on 3:cls:print "DATA ｻｸｾｲ":clear $AFFF:HI=0
20 for I=0 to 87:Z=0:read D$:for J=0 to 31:D=val("$"+mid$(D$,J*2+1,2))
30 Z=Z+D:poke &HB000+I*32+J,D:next:read D$:Z$=hex$(Z)
40 if D$=right$(Z$,2) then next else print "data error in";dtl:beep:end
50 for I=0 to 11:Z=0:read D$:for J=0 to 31:D=val("$"+mid$(D$,J*2+1,2))
60  Z=Z+D:poke &HF000+I*32+J,D:next:read D$:Z$=hex$(Z)
70 if D$=right$(Z$,2) then next else print "data error in";dtl:beep:end
80 on error goto 100:bsave "EMERGENCY 0B",$B000,$4900
90 open "0",#1,"EMERGENCY-H":print #1,HI:close:DE=1
100 chain "EMERGENCY L2",50,all
110  data 2A204E616F27532053595354454D2056322E372042792E204E616F2D49746F20,B4
120  data 284329313938382021400506 20CBFEC93E0FD3EFDBEF3206D6C9E52A0CD63A,B1
130  data 0AD677E1C93E00F3D3B43E38D3B50021FF0701001023B7ED42CA62B009363FC3,15
140  data 55B021FF0F01001823B7ED42CA75B0093600C368B021FFFF01FF0723B7ED42CA,58
150  data 88B0093600C37BB03E00D3B43E00D3B5FBC93A10D62100E0FE00CAA7B0012800,1D
160  data 093DFE00C2A0B016003A0ED65F19220CD6C9F33E00D3B43E38D3B52A0CD67E32,41
170  data 12D63E00D3B43E00D3B5FBC93A2CD647ED5F90D2D2B0803214D6C93220D63E00,B5
180  data 321AD63E04321CD63A20D62142B50104003DFE00CAFBB009C3F1B0545DD5CD92,D7
190  data B0D11A320AD6CD3BB02A0CD623220CD6131A320AD6CD3BB02A0CD60127000922,EE
200  data 0CD6131A320AD6CD3BB02A0CD623220CD6131A320AD6CD3BB0C92178E0117800,CE
210  data 014907DBF4CB4FFE00CA43B1F33E00D3B43E38D3B5EDB03E00D3B4D3B5FBC901,5B
220  data 00E021FF031101003E000203ED52C26AB1C93A31D63D3231D6C03A30D63231D6,2D
230  data 3A2FD6FE01CC9AB13A2DD65F3DCCAFB1322DD63E090601DF22C93E00322FD63A,56
240  data 2ED65F3E030601DF223E0F322DD6C93E01C9CD5FB13E003223D4CD31B03A06D6,07
250  data 47CB40CC16B5CB48CC21B5CB50CC2CB5CB58CC37B578CBA7CBAFFE0FCAFFB13A,66
260  data 04D4FE00CA47B2212CD2112ED2012E00EDB83A00D43C3200D23A02D43201D23A,3A
270  data 04D4FE00CA47B21106002104D2477E320ED6E5DDE1DD7E013210D619E5D5C5CD,FE
280  data 92B03A03D4C6BB320AD6CD3BB0C1D1E105C20EB23A03D4C602FE06CC44B23203,6C
290  data D4C347B23E00C93A00D4320ED63A02D43210D6CD2EBA3A00D4320ED63A02D432,FE
300  data 10D63E023220D6CDDBB03A00D4320ED63A02D43210D63A06D647CB68C48FB4CB,54
310  data 68C2B5B23A05D4FE00C2B5B23E013205D4CD95B43A04D4FE00CAB5B211060021,A4
320  data FED1193DFE00C2A2B27E23320ED67E3210D6CD95B4CDC4B43A0BD43D320BD4C2,0A
330  data EBB23A0AD4320BD42A06D43A09D43DC2D8B23E0A232206D43209D47E473E08CB,B6
340  data 00DC9DB53DC2DFB2CD8EB53E00320ED63210D6CD92B011000419061 93E001128,0D
350  data 00771905C201B32A0DD4233A0FD4FE00C217B37E320FD42B3A1CD4FE00C230B3,6B
360  data 7EFE00C2CDB53A0FD43D320FD4CCFEB5DD218FD23E103218D4DD233A18D43D32,0E
370  data 18D4CAA4B3DD7E60FE00CA39B3321CD63A22D4FE00C27EB33A1CD6FE01CA5DB6,C9
380  data FE02CA77B6FE03CAB9B6FE04CA2EB7FE05CAA7B8FE06CAB3B8FE07CABFB8DD7E,E8
390  data 00320ED6DD7E203210D6DD7E603220D6CD57BAC337B9DD7E60C6033220D6CDDB,71
400  data B0C339B33A1CD4FE00C2AFB33A1DD43D321CD43A22D4FE00C2BEB33A1BD43D32,2E
410  data 22D43E1F3218D4FD2110D3FD4E00FD5620FD464078FE00CA3BB41E00CB40CC78,4F
420  data B7CB58CC7FB7CB50CC87B7CB48CC8FB77BFE01CA05B979320ED6FD77007A3210,E7
430  data D6FD7720CD92B07EFEBBCA05B9FEBDCA05B9FEBFCA05B90100E0B7ED42010004,8C
440  data 09220CD6CDB2B03A12D6FE00C205B9CD92B0CD57BACD92B03EC1773A18D4FD23,94
450  data 3D3218D4C2CBB3DD218FD3061FDD2305CA7BB4DD7E40FE00CA4DB4DD7E00320E,1D
460  data D6DD7E203210D6DD7E403DDD7740C60F3220D6C5CDDBB0C1C34DB42A25D4444D,28
470  data 2A06D4ED42D491BACD72B1CD3AB1C93E003205D4C9DD2160D2060EDD23DD7E20,94
480  data 05C8FE00C29BB43E01322FD63231D63230D63A0ED6DD77003A10D6DD77103E01,F8
490  data DD7720C9DD2160D2060EDD23DD7E2005C8FE00CACAB4DD7E003C3CFE27D20EB5,9C
500  data 320ED6DD7700DD7E103C3210D6C5DDE5CD92B0010004097EFE00C20BB53EB932,F4
510  data 0AD6CD3BB0DDE1C1C3CAB4DDE1C13E00DD7720C3CAB43A02D43DFE03D83202D4,F8
520  data C93A02D43CFE17D03202D4C93A00D43DFE01D83200D4C93A00D43CFE26D03200,2C
530  data D4C90000000B1B3B5B7B9B9B9B9C5C7C9CBCDCFD1D3D5D6D7D8D9DBDDDFC5C7,07
540  data C9CBCDCFD1D3D5D6D7D8D9DBDDDFC5C7C9CBCDCFD1D30000E9EA0000E9EAE5E6,6F
550  data E7E8E5E6E7E8E1E2E3E4E1E2E3E4217AE41179E401F103EDB0CD13B6C9F5C5D5,EA
560  data E5473E000E038105C2A6B53210D63E27320ED6CD92B02A0CD6110004193A0CD4,14
570  data 1128007719771977E1D1C1F1C90E105FDD218FD2DD230DCAFBB5DD7E60FE00C2,DB
580  data D4B53E11322CD6CDCCB03A14D6C603DD77203E26DD77007BDD7760C326B32323,7F
590  data 220DD4444D2A29D4B7ED42D02A27D4220DD4C92140050620CBFECD1EB6C93E02,61
600  data 2112D477233A11D477233E0077233A10D477233E01772112D4AFDF543A10D432,D9
610  data 11D43CFE0FCC4CB63210D4C93E01C93E00DD7760DD7740DD7750C339B3CD1DB9,5F
620  data 3E01CDD5B83E04CDD5B8DD7E003DCA4FB6DD7700C37EB3CD1DB93E08CDD5B8DD,04
630  data 7E003DCA4FB6DD7700DD7E40FE0347DAA9B6DD7E203DCA4FB6DD7720783CFE06,AD
640  data CCB6B6DD7740C37EB347DD7E203CFE16CA4FB6C399B63E00C9CD1DB93E09CDD5,46
650  data B83E06CDD5B8DD7E50FE00C202B7DD7E20473A00D44FB8DAE2B63E01DD7740C3,59
660  data E7B63E02DD7740DD7E003DCA4FB6DD7700B9CA26B73CB9CA26B73CB9CA26B7C3,87
670  data 7EB3DD7E40FE01CA17B7DD7E203DCA4FB6DD7720C37EB3DD7E203CFE17CA4FB6,ED
680  data DD7720C37EB33E01DD7750C37EB3CD1DB93E08CDD5B83E0CCDD5B82194B7DD7E,ED
690  data 40DD344006004F097E47DD4E00DD56201E00CB40CC78B7CB58CC7FB7CB50CC87,E9
700  data B7CB48CC8FB77BFE01CA4FB6DD7100DD7220C37EB31E01C915FE02DC75B7C90C,B0
710  data 79FE26D475B7C9147AFE18D475B7C90DCC75B7C9080808080809090909080808,05
720  data 0808080C0C0C08080808080909090901010101010606060606080808080808,E7
730  data 0C0C0C0C0C08080808080909080809080808 0C0C0C0C060602090909090908,26
740  data 080808080C08080C0909090C0C08080C060601010909090909 0C0C0809090901,0E
750  data 01060C0C0C0C040406060202020206060 60C08080809090908080809090908 08,E7
760  data 0808080808080809080808080908080808080908080808080908080301010 1,EA
770  data 0101060602020201010102020201020202010202020101020201020202020208,44
780  data 0808080808080808080808080808080808080808080808080808080808080808,00
790  data 0808080303030303060606060606060606060606060601010101010101010101,8A
800  data 010106060606 06CD1DB9CD0DB921D0B7C33EB7CD1DB9CD0DB92122B8C33EB7CD,6C
810  data 1DB9CD0DB93E03CDD5B83E06CDD5B8215FB8C33EB73221D43A20D4FE00C8061F,D2
820  data FD2110D3FD7E40FD2305C8FE00C2E4B8FD2BDD7E00FD7700DD7E20FD77203A21,66
830  data D4FD7740C93E00FD7740C33BB43E09CDD5B83E08CDD5B83E0CCDD5B8C93E0032,13
840  data 20D43A1AD4322CD6CDCCB03A14D6FE02D03E013220D4C9CD92B0012800097ECD,47
850  data 05BA7BFE00C2A5B92B7ECD05BA7BFE00C2A5B923237ECD05BA7BFE00C2A5B901,10
860  data 00E0ED42220CD6CDB2B03A12D6CD05BA7BFE00C2A5B92A0CD623220CD6CDB2B0,EB
870  data 3A12D6CD05BA7BFE00C2A5B92A0CD623220CD6CDB2B03A12D6CD05BA7BFE00C2,92
880  data A5B9C396B33E00DD7760DD7700DD77203A20D6473A23D4FEFFCACCB9803223D4,C1
890  data 3A24D43C3224D4FE0AD47BBA3E01322FD63231D63C3C3230D6DDE5DD2190D306,31
900  data 1FDD2305CA00BADD7E40FE00C2E1B93A0ED6DD77003A10D6DD77203E05DD7740,7A
910  data DDE1C3A1B31E00FEB9CC1CBAFEBBCC1CBAFEBDCC1CBAFEBFCC1CBAC91E01C9FE,12
920  data C0D425BAC93EFF3223D4CDD3BAC9CD92B01100DCB7ED52220CD6CDB2B03A12D6,0C
930  data CD1FBA2A0CD611280019220CD6CDB2B03A12D6CD1FBAC93A0ED6473A00D4B8CC,BF
940  data 68BA04B8CC68BAC9F53A10D64F3A02D4B9CC25BA0DB9CC25BAF1C93E003224D4,00
950  data 3A1AD43D3D321AD4FE03D03E04321AD4C93EFE3223D4C9DD2100E00101002100,ED
960  data 083E00DD360000DD23B7ED42C2A3BADD2190D2216001DD7700DD23B7ED42C2B6,F2
970  data BA2100D206303E05773E0A23772305C2C6BAC9DDE5C5DD2190D3061FDD2305CA,8E
980  data FBBADD7E40FE00C2DCBA3A00D4DD77003A02D4DD77203E05DD7740C1DDE1C930,DB
990  data 00000000000418181810014140041414141414141617161414141 0000081C08,D5
1000  data 000000000414100020266607003010808 1C0001607002060000 1C0800030100,ED
1010  data 081C007312008B1E00000075757575737375756161674741404848494114141C,45
1020  data 00007777634108 1C3E1400000000007C54487C48000000071C070D606000001F,FA
1030  data 08041E000070382C3870001C36361D000000000063636377777773737B7B6267,7E
1040  data 4F4757577771 75455D5D416F6F6F6767676F617D0000404143676764 60607C7C,5E
1050  data 0C0C20202F2F1F1F0F476371787C7843674F1F38027E7E7E0000C9CD6951CD5B,CE
1060  data 4EDD2A4646110500DD7E00A7C8DD7E03DD4600CD3A4EFE042830FE0628493D28,CB
1070  data 0008011502100105020103150204030405150402011006070702061607 0F0211,EA
1080  data 0101071503120206032004010501060107010115031002100405060307200302,F1
1090  data 0406010107130203060103030515040F021106010701061301020304050607 08,C4
1100  data 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000011,11
```

《リスト2》EMERGENCYのメイン・プログラム・リスト

```
10 '+++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
   +++                    EMERGENCY          for Super mz        +++
   +++                 Program     No.     78                    +++
20 '+++                  制作者              伊藤 直広             +++
   +++                  1 9 8 9  ／  2  ／  6                    +++
   +++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
30 new on 0:new on 3:clear $AFFF:bload "EMERGENCY 0B"
40 open "I",#1,"EMERGENCY-H":input #1,HI:close
50 klist 0:gosub 850:init "CRT2:320,200,16":gosub 430
60 init "CRT:40,25,0,0":klist 0:kmode 0:cls 3:roll@
70 poke $D400,5,0,5,0,7,0,$B0,0,0,3,5,1,$EB:play stop:play init
80 play "y7,14y6,3":call $BA97:gosub 310:cls 3
90 poke $D40D,$0,$F1,3,14:poke $D41B,2,3,9,0,3:poke $D427,0,$F5,$E0,$F5
```


★僕の名前が影さんの本名と同じなので，とても光栄です。(宮城県古川市・林　孝行16才)……【影：いつ，だれが，どこで，私の本名がそうだなんて言ったんだ🎵つぐ美：そんなにいい名前じゃないものね。】

```
100 for Z=$D200 to $D400:poke Z,0:next:for Z=$E400 to $E7FF:poke Z,0:next,
110 SC=0:RO=1:BG=1:cgen 0:LE=3:KB=1:UP=200:poke $D41C,3,0,0,3:cls
120 locate 12,12:cgen 1:print using " ROUND  : ##";RO
130 SH=27:poke $D41A,LV2:poke $D404,KB::screen 1,(0,1):cls
140 for Z=0 to 15:color=(Z,0):next:B=14:C=1:screen 0,(0,1),,(1)
150 play off:play init:gosub 610:call $BA97
160 restore 280:for Z=1 to RO:read A$,B$,C$,D$,TS,SS,BL$,LV:next
170 poke $D400,3,0,10:for Z=$D200 to $D230 step 2:poke Z,3,10:next
180 poke $D406,val("$"+A$),val("$"+B$):poke $D425,val("$"+C$),val("$"+D$)
190 poke $D40A,SS:poke $D41D,TS:poke $D40C,val("$"+BL$):poke $D41A,LV
200 poke $D404,KB
210 call $B045:gosub 610:locate 0,2:print "SHIELD     "+string$(SH,"テ")
220 locate 0,0:print "HIGH SCORE ";right$("        "+str$(HI),7)+"00"
230 locate 22,0:print "SCORE":color=(15,1):screen 0,(0,1)
240 on play gosub 590:play "r32":play on
250 call $B1B2:A=peek($D423):if A>=254 then 750 else SC=SC+A:gosub 270
260 goto 250
270 locate 30,0:print right$("       "+str$(SC),7);"00":return
280 data 00,f0,24,f0,12,04,eB, 70  ,24,F0,4b,F0,10,04,ED,60
290 data 48,f0,6C,f0, 9,04,eB, 57  ,6C,F0,90,F0, 8,03,ED,43
300 data A0,f0,D9,f0, 7,02,eB, 35  ,7C,F0,DA,F0, 5,01,EF,30
310 ' //////////////////  タイトル画面
320 cls 3:T$="EMERGENCY":Q=14:R=15:restore 310:screen ,,0,(0)
330 for Z=0 to 15:color=(Z,0):next:N$="PROGRAMED BY. NAO":A=2:B=9
340 for I=0 to 7:read W,X,Y,Z:line (W,X)-(Y,Z),1:next
350 for I=1 to 16:read X,Z:paint (X,Z),I/2+2,1:next
360 symbol (50,60),T$,3,8,Q:symbol (51,61),T$,3,8,R,,xor:color=(Q,1)
370 color=(R,4):symbol (150,180),N$,1,2,14
380 color=(A,2):color=(B,0):B=A:A=A+1+(A>=10)*9:if strig(1)=0 then 380
390 data 0,0,320,200,320,0,0,200,160,0,160,200,0,100,320,100
400 data 90,0,230,200,230,0,90,200,0,50,320,150,0,150,320,50
410 data 0,1,319,198,1,0,300,198,100,0,170,198,170,0,100,198
420 data 310,0,4,199,319,3,0,180,318,80,0,120,318,110,0,80:return
430 screen ,,1,(0):cls 2:for Z=0 to 15:color=(Z,0):next
440 for Z=700 to -300 step -7:line (160,112)-(Z,200),C:
450 line (Z,24)-(160,112),C:C=C+1+(C>=14)*14:next
460 for Z=1 to 15:line (0,200-log(Z)*30)-(319,200-log(Z)*30),15
470 line (0,24+log(Z)*30)-(319,24+log(Z)*30),15:next:C=0
480 for Z=100 to 118:line (0,Z)-(319,Z),0:next:color=(15,4)
490 line (0,0)-(7,199),0,BF:line (312,0)-(319,199),0,BF
500 line (0,192)-(319,199),0,BF:screen ,,0:return
510 play off:play init:screen 1:cls:screen 0:locate 14,13:print "ROUND UP"
520 pause 3:cls 3:gosub 560:BG=1:SH=29:gosub 610:RO=RO+1
530 if RO>=7 then 930
540 for I=$D290 to $D3F0:poke I,0:next:if SC>=UP then LE=LE+1:UP=UP+300*LE
550 poke $D40D,12,$F1:locate 14,14:print using "LEFT :##";LE:pause 9:goto 120
560 screen ,,0,(0,1): priority $FFFE,0:color=(3,0)
570 for Z=0 to 8:for X=0 to 26:line (0,Z+X*8)-(320,Z+X*8),3:next X,Z
580 screen ,,0,(0):cls :cls 2:priority:return
590 on BG gosub 630,640,630,650,660,670,680,690,700,710,720,730,720,740
600 BG=BG+1: return
610 play init:BG=1:tone lfo 4,1,1,135,4,1:D$=string$(4,"ccM7000c4M1299")
620 T$="t180":play T$,T$,T$,T$,T$,T$:return
630  play "@v110@5o6l4a.b.>c.d.ed","@v112@10o3l8"+string$(3,"aaaa")+"aaag",,"Q
8v15o4l4a.b.>c.d.ed",,"y7,14y6,6l8s0m1299"+string$(4,"cccc"):return
640 play "f.e.de.d.c",string$(2,"ffff")+string$(2,"gggg"),,"f.e.de.d.c",,strin
g$(4,"cccc") :return
650  play "a2a4a8b1",string$(2,"ffff")+string$(2,"gggg"),,"v15f2f4f8g1",,strin
g$(3,"cccc")+"L16CCM10000C8M1299CCM10000C8M1299L8":return
660  play "o6@12l8y176,13r4erfrrgrarg4fed","o3@10>ccccccc ccccccc<b",,"L8O6r4
erfrrgrarg4fed",,D$:return
670  play "r4erfrrgrarg4fed","O3AAAAAAAA AAAAAAAB",,"R4ERFRRGRARG4FED",,D$:ret
urn
680  play "o6@12l8y176,13r4erfrrgrarg4fed","o3@10>ccccccc ccccccc<b",,"L8O6r4
CrDrrErFrE4DC<B",,D$:return
690  play "r4erfrrgrarg4fed","O3AAAAAAAA AAAAAAAB",,"O6r4CrDrrErFrE4DC<B",,D$:
return
700  play "O6L8CC>C2&CCD4C4<B4>D4<A4ag2&g8G2","O4"+string$(16,"C>C<"),,"O4L8CC
>C2&CCD4C4<B4>D4<A4ag2&g8G2",,D$+D$:return
710  play "O6L8CC>C2&CCD4C4<B4>D4<A4BA2&A8G1","O4"+string$(16,"C>C<"),,"O5L8CC
>C2&CCD4C4<B4>D4<A4BA2&A8G1",,D$+string$(3,"CCM7000C4M1200")+"M9999C4C4M1200":re
turn
720  play "O6F2&FDR<A2&A B4>C4 E2&E CR<G2&GB4>C4",string$(8,"F>F<")+string$(8,
"E>E<"),,"O5A2&A FRF2&F<B4>C4 G2&GARE2&E<B4>C4",,D$+D$:return
730  play "O6D4D4DCR<B2&B>C4D4{C<B>CDCD}1E4C4D4E4",string$(8,"D>D<")+string$(8
,"C>C<"),,"O5F4F4FDR D2&D C4D4{EDEFEF}1G4C4D4E4",,D$+D$ :return
740  play "O6D4D4DCR<B2&B>C4D4C1",string$(8,"D>D<")+string$(8,"C>C<"),,"O5F4F4
FDR D2&D C4D4 C1 ",,D$+string$(3,"CCM7000C4M1299")+"C8C16C16M7000C4M1299":BG=8:r
eturn
750 if A=254 then 510
760 poke $D390,peek($D400):poke $D3A0,peek($D402)
770 locate SH+9,2:print "  ";
780 SH=SH-2:if SH<=0 then 790 else 260
790 play stop:play init:play ,,"@m2@v127@24o1c1":LE=LE-1:KB=KB+1:locate 14,13
800 print using "LEFT : ###";LE:play wait:pause 6:cls 3:play off:gosub 610
810 poke $D40D,12,$F1:screen 0,(0),0,(0,1):cls 3:if LE>0 then SH=29:goto 150
820 locate 16,13:print "GAME OVER":if SC>HI then HI=SC:gosub 840
830 pause 11:cls 3:goto 70
840 kill "EMERGENCY-H":open "O",#1,"EMERGENCY-H":print #1,HI:close:return
850 '********** PCG 定義
860 cls 3:kmode 1:init "CRT1:40,12":locate 8,5:print "しばらくお待ちください"
870 restore 1040:for I=32 to 90:A$="":B$="":for J=1 to 8
880 D=asc(mid$(cgpat$(&H200+I),J,1)):A$=A$+chr$(D or D*2 or D/2)
890 B$=B$+chr$(D or D*2):next:cgpat$ (I)=A$+B$+A$:next
900 for I=0 to 31:read D$,E$,F$:D$=D$+E$+F$:cgpat$ ($B1+I*2)=hexchr$(D$)
910 cgpat$ ($B2+I*2)=mirror$(cgpat$($B1+I*2)):next
920 A$=string$(48,"0"):cgpat$ (0)=hexchr$(A$):cgpat$ (129)=hexchr$(A$):return
930 screen ,,0,(0):cls 3:roll@:kmode 0:restore 980:init "CRT:80,12"
940 print [0] string$(79,"■"):print [0] string$(79,"■"):kmode 1:roll@ -2
950 color=(7,4):for Z=0 to 5:read A$:symbol (40,Z*25),hexchr$(A$),1,1,7
960 for X=1 to 25:roll@ 1:next:next:for X=1 to 10:roll@ 1:next
970 goto 970
980 data 2020915396CA834E838A8341814382A882DF82C582C682A481498149
990 data 82B382BC82A982B581438DC58F4996CA82CD82C282E782A982C182BD82EB82A4
1000 data 2020202082A082F182BD82CD202082A6814582E7814582A2
1010 data 2090A78DEC202081462088C993A192BC8D4C2020825082588257825 8
1020 data 2020202081A73936332D3035
1030 data 959F93878CA78C538E528E7393FA986193638E9A8D4C96EC93FC35382D3133
1040 data 03187EFF3F5F2F0F,03080E07C3633301,03181E1F0F07070B
1050 data F8FCFE7F7CBFBEFE,F81C0607068382FE,F8FC3E1F1C8F8EF0,3FF1C30F0F1F0C00
1060 data 0C30C0000030C00,3DF0C1E37F3F0E06,FFF0F0F0F8E04000,0F0E505088204000
1070 data F000D0D0B8606060,9F00000000000000,9F00000000000000,0000000000000000
1080 data 0000183C3C180000,0000182424180000,0000182C2C180000,00183C7E7E3C1800
1090 data 0018244242241800,00182C5E5E2C1800,3C7EFFFFFFFF7E3C,3C66C38181C3663C
1100 data 3C6EDFBFBFDF6E3C,0000000000000000,0000183C3C180000,0000000800000000
1110 data 0000000000000000,000000FF00000000,0000000000000000,0000030C12142828
1120 data 0000030C10102020,0000030C12142828,0000C03008080404,0000C03008080404
1130 data 0000C03008080404,202014100C030000,202010100C030000,202014100C030000
1140 data 0404080830C00000,0404080830C00000,0404080830C00000,0000000000000F3F
1150 data 0000000000000F3F,0000000000000F3F,00000000F3CF8F8,000000000F3CF8FC
1160 data 00000000F3CF8F8,0107000000000000,0006000000000000,FF07010000000000
1170 data F8F0080800000000,4C400C0C00000000,6860F80800000000,071F3F7F7FFEFEF8
1180 data 071F3B7363C3C3FF,071F3B776FDFDFFE,F8FEFE7F7F3F1F07,FFC3C363733B1F07
1190 data FEC3DF7F7F3F1F07,000000000030FFF,000000000030FFF,000000000030F00
1200 data 000003071EFEFFFF,000003071EE00000,000003071EFEE000,0000003F00000000
1210 data 0700FF0000000000,070F000000000000,0F0FFFFF0F000000,F00FFF0000000000
1220 data F0FFFF0000000000,030E1C306040C080,030F1F3F7F7CF0E0,030F1F3F7F7CF0E0
1230 data 0000000000000000,C0C0C04020000000,C0C0C04020000000,000000000071F78
1240 data 000000000071F7F,000000000071F7F,C080000000000000,FFFEF06020100800
1250 data FFFEF06020100800,031F786000000000,031F7F7F3F1F0F03,031F7F7F3F1F0F03
1260 data 7EABD5ABD5ABD57E,7EFFFFFFFFFFFF7E,00542A542A542A00,004464544C440000
1270 data 7EFFFDDDCDD5997E,004464544C440000,AB56AD5B5BAD56AB,1E3C78F0F0783C1E
1280 data C78F1E3C3C1E8FC7  :
```

★♪むかしむかし，影さんは，いじめたカメを引きずって，竜宮城へ行ってみれば，つぐ美ちゃんにラリアット～♪（茨城県鹿島群・サナギマン15才）……【編：動物を大事にしない人はこういう運命だという教訓ね。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用

ユニークなアイデアのゲーム

早押(はやお)しスクラッチ

まっぴー

◆はじめに

今までのベーマガで，2人用対戦ゲームというとたいてい「アクション・ゲーム」でした。そこで，「アクション以外で対戦ゲームはできないか？」と思い，作ったのがこのゲームです。アクションではなくてもけっこう楽しめるのでぜひ打ち込んでみてください。

◆遊びかた

このゲームは，隠(かく)されたアルファベットが少しずつ現(あらわ)れてくるのを，早押しで当てるというゲームです。

ゲームをスタートさせると，中央の四角に青地で黄色い文字が現れてきます。アルファベットがわかったら，プレイヤー1は[1]，プレイヤー2は[¥]を押して，5秒以内にそのアルファベットを入力してください。このとき[CAPS]はロックしておいてください。

正解すると，点数が入り，まちがえると×マークが一つつきます。×マークが二つつくとそちらには解答権がなくなります。

得点は，最初10点で，文字が見えてくるにつれ1点ずつ引かれていきます。20点先取したほうが勝ちです。

●参考

○ベーマガ'86年9月号NRO氏「スクラッチ」

○テレビ朝日「クイズ・ヒントでピント」

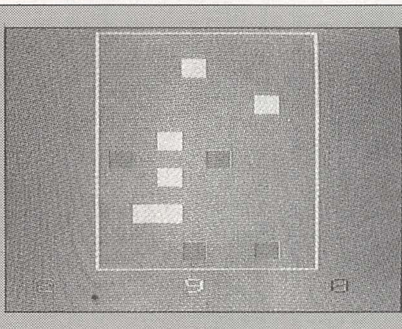
CHECKER FLAG

影：影さんあと1問正解でハワイ，ペアで2日間の旅です!!　ピンポーン，速い！さあ答えは！……正解だぁ!!

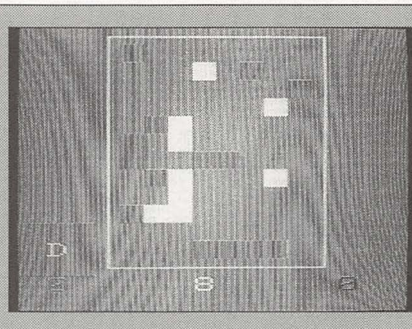
編：ひとりで何やってんですか影さんは。

Dr.D：でも，確かに，騒ぎたくなるようなゲームだね，これは。これだけのめり込める理由としては，やはり，このウルトラクイズもどきの効果音を非常に良くいかしてることが一つ。他にはいほいとよくのれるゲーム・バランスの良さというところか。

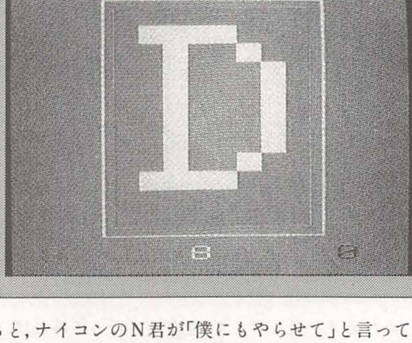
影：ピンポーン!!　正解です。



▲《写真1》このように黄色い文字がだんだん現れてくる



▶《写真2》文字がわかったらキーを押して答えのキーを押す



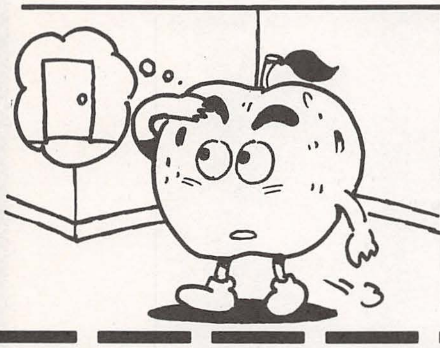
◀《写真3》みごとに正解!!下に書いてある得点が加算されます

★僕がパソコンをやっていると，ナイコンのN君が「僕にもやらせて」と言って，いきなり"NEW↵"してしまった。まだセーブしてなかったのに…。(和歌山県東牟婁郡・村上昌也14才)……【編：壊されるよりは…。】

```
1 REM ┌──────────────┐]]]]]]]]
2 REM │              ││││││││
3 REM │ はやおし スクラッチ │││││││
4 REM │              ││││││││
5 REM │   By まっぴ゜ー   ││││││││
6 REM │ 1988年06月17日(金) ││││││││
7 REM └──────────────┘]]]]]]]]
8 REM
10 REM ────────────
20 REM    しょき せってい
30 REM ────────────
40 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:CLS
50 SCREEN 3,2:CONSOLE 0,16:COLOR ,1,1:CLS
60 GOSUB 1040
70 DIM S(95),D(7,11),P(2),M(2)
80 FOR I=0 TO 95:S(I)=I:NEXT
90 REM ────────────
100 REM    もんだ゛い さくせい
110 REM ────────────
120 SCREEN ,1,1:LOCATE 11,7:PRINT "ちょっと まってね!"
130 M(1)=0:M(2)=0:K=96
140 FOR I=0 TO 95:A=INT(RND(1)*96)
150 B=S(I):S(I)=S(A):S(A)=B:NEXT
160 AN=INT(RND(1)*26)+65
170 SCREEN ,2:LINE(0,0)-(15,11),3,BF
180 LOCATE 4,14:COLOR 1:PRINT "XX    XX"
190 LINE(64,12)-(191,155),1,BF
200 COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT CHR$(AN)
210 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 11
220 D(I,J)=POINT(I*2,J):NEXT J,I
230 LINE(0,0)-(15,11),1,BF
240 SCREEN ,,2:LOCATE 5,14:COLOR 2:PRINT "START!";CHR$(7);CHR$(7);
250 FOR I=0 TO 500:NEXT
260 LOCATE 5,14:COLOR 1:PRINT "START!"
270 EXEC &H1058
280 REM ────────────
290 REM    メイン ルーチン
300 REM ────────────
310 A$=INKEY$
320 IF A$="¥" AND M(2)<2 THEN KE=1:GOTO 490
330 IF A$="1" AND M(1)<2 THEN KE=0:GOTO 490
340 K=K-1
350 Y=INT(S(K)/8):X=S(K)-Y*8:C=D(X,Y)
360 X=X*16+64:Y=Y*12+12
370 LINE(X,Y)-(X+15,Y+11),C,BF
380 PLAY "T120S0M100005A32"
390 G=INT(K/10)+1
400 IF PP<>G THEN COLOR 1:LOCATE 6,14:PRINT PP
410 PP=G:LOCATE 6,14:COLOR 2:PRINT PP
420 IF K THEN 310
430 PLAY "S0M10000L802BA+AG+LG2"
440 IF PEEK(&HFD1B) THEN 440
450 GOTO 870
460 REM ────────────
470 REM    ボタン おされた
480 REM ────────────
490 PLAY "S0M1000006C","S0M1000005G"
500 LINE(0+KE*208,132)-(47+KE*208,167),KE+3,BF
510 T=TIME:EXEC &H1058
520 A$=INKEY$:IF A$>="a" AND A$=<"z" THEN 580
530 IF (TIME-T)>4980 THEN 610
540 GOTO 520
550 REM ────────────
560 REM    こたえ チェック
570 REM ────────────
580 LOCATE 1+KE*13,12:COLOR 2:PRINT CHR$(ASC(A$)-32)
590 FOR I=0 TO 200:NEXT
600 IF A$=CHR$(32+AN) THEN 760
610 PLAY "V1501G2"
620 REM ────────────
630 REM    まちか゛った
640 REM ────────────
650 IF PEEK(&HFD1B) THEN 650
660 LOCATE 4+KE*6+M(KE+1),14:COLOR KE+3:PRINT "X"
670 M(KE+1)=M(KE+1)+1
680 LINE(0+KE*208,132)-(47+KE*208,167),1,BF
690 IF M(1)+M(2)<4 THEN 310
700 PLAY "S0M10000L802BA+AG+LG2"
710 IF PEEK(&HFD1B) THEN 710
720 GOTO 830
730 REM ────────────
740 REM    せいかい
750 REM ────────────
760 I$="S0M10000L1606C05G06C05G06CL05G"
770 J$="V12L1607C06G07C06G07CL06G"
780 PLAY I$,J$
790 IF PEEK(&HFD1B) THEN 790
800 COLOR 1:LOCATE KE*12,14:PRINT P(KE+1)
810 P(KE+1)=P(KE+1)+PP
820 COLOR KE+3:LOCATE KE*12,14:PRINT P(KE+1)
830 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 7
840 LINE(I*16+64,J*12+12)-(I*16+79,J*12+23),D(I,J),BF
850 NEXT I,J
860 LINE(0+KE*208,132)-(47+KE*208,167),1,BF
870 COLOR 1:LOCATE 6,14:PRINT PP
880 FOR I=0 TO 600:NEXT
890 IF P(KE+1)<20 THEN 120
900 REM ────────────
910 REM    ケ゛ーム オーハ゛ー
920 REM ────────────
930 CLS
940 LOCATE 0,6:COLOR 3:PRINT "1UP";P(1);
950 COLOR 2:PRINT " -";
960 COLOR 4:PRINT P(2);" 2UP"
970 COLOR KE+3:LOCATE 1,9:PRINT "PLAYER";KE+1;" WIN!"
980 COLOR 2:LOCATE 1,14:PRINT "PUSH SPACE KEY"
990 IF INKEY$<>" " THEN 990
1000 RUN
1010 REM ────────────
1020 REM    か゛めん さくせい
1030 REM ────────────
1040 LINE(56,6)-(200,162),2,B
1050 COLOR 3:LOCATE 1,14:PRINT "0"
1060 COLOR 4:LOCATE 13,14:PRINT "0"
1070 RETURN
```

★私の弟子のSは，自分の頭をバリカンで刈り，失敗して，マイクタイソンみたいな髪型になった。（新潟県南沼郡・ぎょん15才）……【影：どうせなら，アブドーラザ・ブッチャーみたいにしたほうがよかったのに。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1，ページ2)用



ショート・プログラムのけっ作

禁断(きんだん)の木(き)の実(み)

藤井孝太郎

◉ストーリー

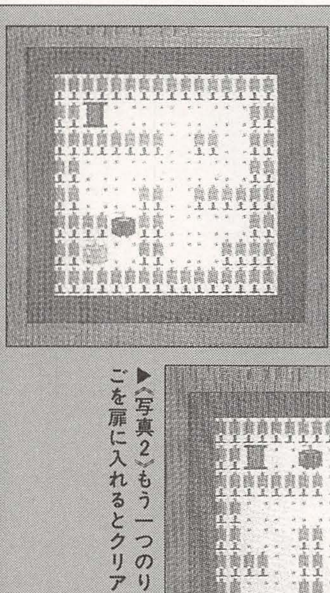
あのときからエデンのりんごは減り続け，とうとう君１人になってしまった。君は仲間を求め，人間界の森へやってきた。

◉ルール

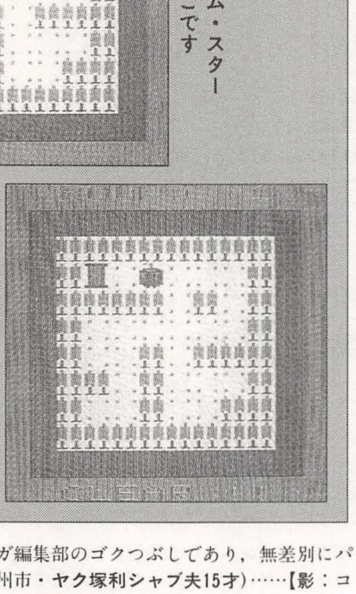
1．点滅(てんめつ)しているりんごが自分で，カーソル・キーで動かします。
2．もう一つのりんごを押していき，扉へ入れるとクリアです。
3．木は自分もりんごも通れません。
4．斜(なな)めには移動できません。
5．シフトキーを押すとりんごが２キャラ分下へ移動します（１キャラ下に何があっても）。
6．上と下，右と左はつながっていてワープできます。
7．スペース・キーでギブアップです。５と６をうまく使いましょう。

◉遊びかた

プログラムをCLOAD，RUNします。画面がでたら[1]～[8]のいずれかを押して面を選びます。ゲームが終わったらスペース・キーを押してください。



◀《写真１》ゲーム・スタート！自分はりんごです



▶《写真２》もう一つのりんごを扉に入れるとクリア

《第１表》変数とワークエリア

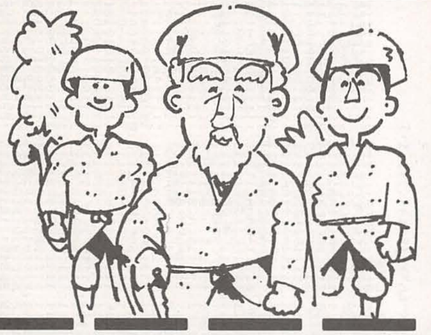
変数・アドレス	内容
R	ラウンド
I, J, B, G, S, D, D$	データ読み込み用
DFBC(H), X(R)	りんごの初期座標
DFBD(H), Y(R)	りんごの初期座標
M$	メッセージ用
P$	メロディ用
I$	キー入力用
A	アドレス
C	色
DFBE(H)	R×8−8（ゲーム画面表示用）
DFBF(H)	BASIC用判定フラグ

禁断の木の実のプログラム・リスト

```
0 REM ------ THE APPLES -------
5 CLEAR500,&HDDFF:GOSUB240
8 REM ----- ROUND SELECT ------
10 SCREEN3,2,2:CONSOLE,,,0
20 COLOR3,1,1:CLS
30 LOCATE2,4:PRINT"** APPLES **"
40 LOCATE2,11:PRINT"ROUNDは?(1-8)"
50 EXEC&H1058
60 I$=INKEY$
70 IFI$<"1"ORI$>"8"THEN60
80 R=VAL(I$)
85 REM ------ INITIATIVE ------
90 CLS:LINE(48,16)-(207,175),4,BF
100 LOCATE4,0:PRINT"ROUND "R
110 PLAY"OLCEGEC2":A=&HDFBC
120 POKEA,X(R):POKEA+1,Y(R)
130 POKEA+2,R*8-8:POKEA+3,0
140 IFPEEK(&HFD1B)THEN140
145 REM ----- MAIN ROUTINE ----
150 M$="CLEAR !!":P$="CGL8CDEFG2"
160 EXEC&HDF29:IFPEEK(&HDFBF)THEN180
170 M$="GIVE UP!":P$="L8CDE4GFEDC2"
180 PLAYP$:C=2
190 COLORC:LOCATE4,15:PRINTM$;
200 C=C+1:IFC=5THENC=2
210 IFPEEK(&HFD1B)THEN190
220 EXEC&H1061:IFPEEK(&HFECA)<128THEN190
230.GOTO10
235 REM ------ READ DATA ------
240 OUT&H93,2:FORR=1TO8
250 READX(R),Y(R):NEXT:B=1:G=330
260 FORI=0TO27:S=0:FORJ=0TO15
270 READD$:D=VAL("&H"+D$):S=S+D
280 POKE&HDE00+I*16+J,D:NEXT
290 READD$:IFS<>VAL("&H"+D$)THENPRINT"ERROR IN"G:B=0
300 G=G+10:NEXT:OUT&H93,3
310 IFBTHENRETURN
315 REM ------ ROUND DATA ------
320 DATA 3,6,5,7,7,6,3,2,8,5,8,8,1,1,2,4
330 DATA FF,93,D1,97,81,F5,81,FF,BD,A0,AA,AA,AA,87,A8,EC,B66
340 DATA 0F,28,48,0F,80,F2,94,F0,C0,23,39,64,86,50,89,37,69A
350 DATA 50,91,37,64,92,82,BC,09,A2,05,90,EC,E5,50,9E,42,78D
360 DATA C2,BA,09,30,B1,F7,0A,0C,60,1E,81,1E,81,60,1E,81,610
365 REM ---- CHARACTER DATA ---
370 DATA 55,55,55,55,45,51,45,51,55,55,55,55,55,55,55,55,528
380 DATA 55,55,55,55,55,55,55,55,45,51,45,51,55,55,55,55,528
390 DATA 45,45,45,45,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,01,120
400 DATA 01,01,11,11,75,75,75,75,75,75,75,75,FD,FD,55,55,670
410 DATA 40,55,54,55,54,55,7C,F5,F0,3D,FF,FD,EF,ED,EF,ED,A39
420 DATA EF,ED,FF,ED,FF,FD,FF,FD,FF,FD,7F,F5,5D,D5,55,55,D0C
430 DATA FF,FD,FF,FD,7A,B5,7A,B5,7A,B5,7A,B5,7A,B5,72,B5,B0A
440 DATA 72,B5,7A,B5,7A,B5,7A,B5,7A,B5,FF,FD,FF,FD,55,55,A85
445 REM --- MACHINE PROGRAM ---
450 DATA 7D,87,C6,06,6F,7C,87,C6,E4,67,C9,C5,D5,E5,F5,5F,9EF
460 DATA 16,DE,CD,C0,DE,06,10,1A,77,1C,2C,1A,77,D5,11,1F,5E4
470 DATA 00,19,D1,1C,10,F1,C3,FA,0F,06,30,AF,3C,20,FD,10,621
480 DATA FA,C9,E5,60,69,3E,40,CD,CB,DE,E1,C9,01,00,00,1F,82F
490 DATA 30,01,05,1F,D0,04,C9,09,79,3C,20,01,25,7C,CD,1E,45D
500 DATA DF,67,7D,CD,1E,DF,6F,E5,CD,C0,DE,7E,E1,C9,B7,20,A4B
510 DATA 02,3E,08,FE,09,D8,D6,08,C9,3A,BE,DF,5F,16,DE,26,71E
520 DATA 08,1A,2E,08,1F,47,3E,40,30,02,3E,60,CD,CB,DE,78,4FA
530 DATA 2D,20,F1,1C,25,20,EA,2A,BC,DF,3E,80,CD,CB,DE,EB,86D
540 DATA 21,02,02,3E,A0,CD,CB,DE,26,07,3E,80,CD,CB,DE,CD,7A7
550 DATA E9,DE,CD,61,10,F8,1F,38,2E,1F,CD,FC,DE,CB,40,20,873
560 DATA 14,CD,FC,DE,78,2F,3C,41,4F,20,0A,44,4D,CD,F2,DE,786
570 DATA CD,E9,DE,18,D5,E5,CD,07,DF,FE,55,20,03,C1,18,ED,955
580 DATA E1,FE,40,20,EE,18,03,01,00,02,C5,42,4B,CD,F2,DE,73A
590 DATA C1,EB,E5,CD,07,DF,FE,55,20,09,C1,3E,80,CD,CB,DE,9B5
600 DATA EB,18,A7,E1,FE,FF,20,F3,32,BF,DF,C9,00,00,00,00,834
```

★ベーマガ編集部のゴクつぶしであり，無差別にパソコンを破壊する影さん，どうか兄貴と呼ばせてくれ！（福岡県北九州市・ヤク塚利シャブ夫15才）……【影：コラー！ラッシャー木村みたいなこと言うんじゃない】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用



おなじみの時代劇ゲーム

移植版 水戸黄門(みとこうもん)

坂本　和也

遊びかた

RUNして，しばらくするとタイトル画面がでるのでリターン・キーを押してください。

あなたは，助(すけ)さん，格(かく)さん，風車の弥七(やしち)を操作(そうさ)して，黄門さまを一番上まであげてください。

各キャラクターの操作方法は，**第１表**のようになっています。黄門さまは，ゆっくり上のほうへのぼって行きます。障害物(しょうがいぶつ)にひっかからないように左右に押して上まであげてください。

黄門さまが敵キャラにぶつかるか，奉行(ぶぎょう)がワクの外へ逃げたら黄門さまが１人減ります。３人ともやられるとゲーム・オーバー。

プログラムについて

PUT(C000H-C05FH)とSTICK(C10H-C170H)をマシン語で行なっています。PUTはPC-60/66プログラム大全集の「NINJA」のものに手を加えました。キャラ表示はLOCATE X座標：COLOR, キャラクタNo.：EXEC&HC039で使えます。Xは0～15，Yは0～11の間で入力してください。

注意点としては，PRINT文を使う前にバックの色を指定することです。キャラのデータはC200Hから入れてください。

STICKルーチンは，C100HをCALLするとC17AHに判別値，C179Hに方向（1，3，5，7の4方向）が入ります。

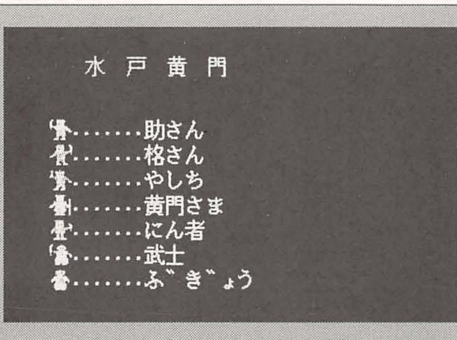
●**参考**

ベーマガ85'12月号X1用「水戸黄門」PC-6001／6601プログラム大全集

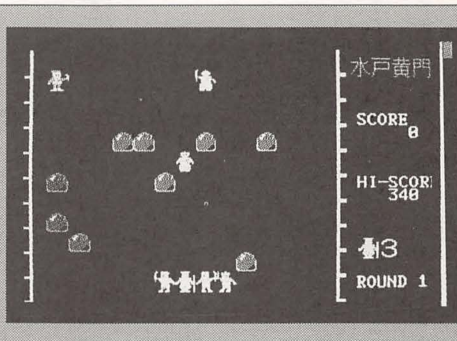
★　　★

《第１表》キャラの動かしかた

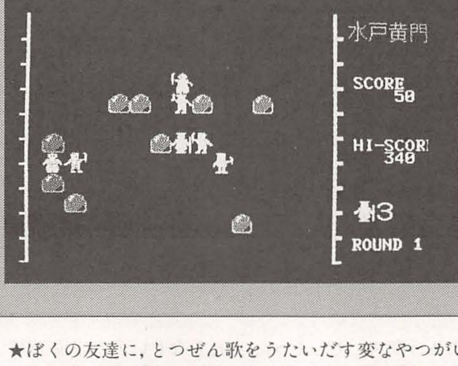
助さん…	カーソル・キーで動き，忍者を動かせます
格さん…	カーソル・キー＋シフトキーで動き，武士を動かせます
弥七……	カーソル・キー＋スペース・キーで動き，奉行を動かせます



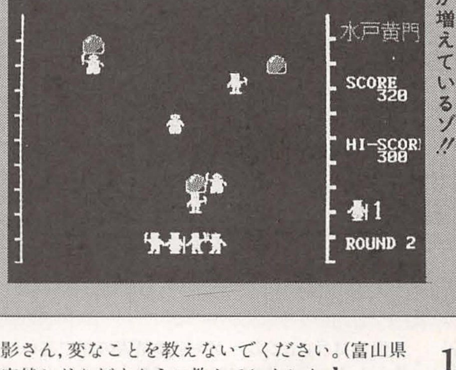
◀《写真１》タイトル画面。各キャラクターをおぼえよう！



◀《写真２》スタート!!一番下にいるのが黄門様一団だ



◀《写真３》しまった奉行が逃げだしたゾ!!アウト



◀《写真４》ラウンド２は敵の数が増えているゾ!!

★ぼくの友達に，とつぜん歌をうたいだす変なやつがいます。影さん，変なことを教えないでください。（富山県大沢野町・ゴンベエ14才）……【影：わるい！わるい！今度は，突然おどりだすように教えておくから。】

移植版水戸黄門のプログラム・リスト

```
1 REM  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2 REM  ●       <<<  MITO-KOUMON  >>>       ●
3 REM  ●         For N66SR-BASIC          ●
4 REM  ●            1988.7.28             ●
5 REM  ●        By Kazuya Sakamoto        ●
6 REM  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
10 CONSOLE,,0,0:SCREEN 1,1,1:CLS:GOTO 1000
20 REM ●●●●●●●●●●   めいん るーぷ
30 FOR E=0 TO 5-R:FOR Q=0 TO 5:FOR L=0 TO RR:EXEC&HC100:S=PEEK(&HC179)
40 IF S THEN GOSUB 60
50 GOSUB 370:NEXT L:NEXT Q:GOSUB 500:NEXT E:GOSUB 590:GOTO 20
60 REM ●●●●●●●●●●   きー すきゃん
70 N=PEEK(&HC17A):VX=(S=7)-(S=3):VY=(S=1)-(S=5):MX=AX(N)+VX:MY=AY(N)+VY
80 IF MX>14 OR MX<1 OR MY>11 OR MY<0 THEN RETURN
90 IF P$(MX,MY)="M" AND VY=0 GOTO 150
100 IF P$(MX,MY)=""  THEN 120
110 GOTO 200
120 REM ●●●●●●●●●●●   すけ かく やしち MOVE
130 LOCATE AX(N),AY(N):COLOR ,8:EXEC&HC039:P$(AX(N),AY(N))="":AX(N)=MX:AY(N)=MY
140 LOCATE AX(N),AY(N):COLOR ,N:EXEC&HC039:P$(AX(N),AY(N))=C$(N):RETURN
150 REM ●●●●●●●●●●●   こうもん うごかされる
160 NX=AX(3)+VX:A$=P$(NX,AY(3))
170 IF NX=14 OR NX=1 THEN RETURN ELSE IF A$<>"" GOTO 190
180 AX(3)=NX:NN=N:N=3:GOSUB 140:N=NN:GOTO 130
190 IF A$="S" OR A$="K" OR A$="Y" OR A$="I" THEN RETURN ELSE 700
200 REM ●●●●●●●●●●●   てきをうごかす
210 NX=MX+VX:NY=MY+VY
220 IF NX>14 OR NX<1 OR NY>11 OR NY<1 THEN RETURN
230 A$=MID$(P$(MX,MY),1,1):ON N+1 GOTO 240,250,260
240 IF A$<>"N" THEN RETURN ELSE 270
250 IF A$<>"G" THEN RETURN ELSE 270
260 IF A$<>"B" THEN RETURN ELSE T=10:GOTO 280
270 T=VAL(MID$(P$(MX,MY),3,1)):
280 A$=P$(NX,NY)
290 IF A$="M" THEN GOTO 700 ELSE IF A$<>"" THEN RETURN
300 TX(T)=NX:TY(T)=NY:P$(TX(T),TY(T))=D$(T):LOCATE TX(T),TY(T):COLOR ,4+N
310 EXEC&HC039:BGM 1:PLAY "","","","07B64G64":GOSUB 320:GOTO 130
320 REM ●●●●●●●●●●●   SCORE SUB
330 SC=SC+1:LINE(264,60)-STEP(31,10),1,BF:LOCATE 33,6
340 IF SC< 10 THEN PRINT " ";
350 IF SC<100 THEN PRINT " ";
360 PRINT SC:RETURN
370 REM ●●●●●●●●●●●   てき MOVE
380 FOR I=0 TO 5 STEP 5:T=L+I:W=INT(RND(1)*8):IF W GOTO 400
390 ZX=SGN(AX(3)-TX(T)):ZY=SGN(AY(3)-TY(T)):GOTO 410
400 ZX=INT(RND(1)*3)-1:ZY=INT(RND(1)*3)-1
410 IF INT(RND(1)*2) THEN ZY=0 ELSE ZX=0
420 NX=TX(T)+ZX:NY=TY(T)+ZY
430 IF NX<1 OR NX>14 OR NY<0 OR NY>10 THEN RETURN ELSE A$=P$(NX,NY)
440 IF A$="M" THEN 700
450 IF A$<>"" THEN RETURN
460 LOCATE TX(T),TY(T):COLOR ,8:EXEC&HC039:P$(TX(T),TY(T))="":TX(T)=NX:TY(T)=NY
470 LOCATE TX(T),TY(T):COLOR ,4-(I=5):EXEC&HC039
480 P$(TX(T),TY(T))=D$(T):NEXT:RETURN
490 REM ●●●●●●●●●●●   ぶぎょう
500 W=INT(RND(1)*4):IF W THEN ZX=INT(RND(1)*3)-1:ZY=INT(RND(1)*3)-1:GOTO 520
510 ZX=SGN(TX(10)-7):ZY=SGN(TY(10)-5)
520 W=INT(RND(1)*2):IF W THEN ZX=0 ELSE ZY=0
530 NX=TX(10)+ZX:NY=TY(10)+ZY
540 IF NX>14 OR NX<1 OR NY>11 OR NY<0 THEN TA=0:GOTO 700
550 IF P$(NX,NY)<>"" THEN RETURN
560 LOCATE TX(10),TY(10):COLOR ,8:EXEC&HC039
570 P$(TX(10),TY(10))="":TX(10)=NX:TY(10)=NY
580 LOCATE TX(10),TY(10):COLOR ,6:EXEC&HC039:P$(TX(10),TY(10))=D$(10):RETURN
590 REM ●●●●●●●●●●●   こうもん
600 ZY=AY(3)-1:A$=P$(AX(3),ZY)
610 IF A$<>"" THEN IF A$="S" OR A$="K" OR A$="Y" OR A$="I" THEN RETURN ELSE 700
620 LOCATE AX(3),AY(3):COLOR ,8:EXEC&HC039:P$(AX(3),AY(3))="":AY(3)=ZY
630 LOCATE AX(3),AY(3):COLOR ,3:EXEC&HC039:P$(AX(3),AY(3))="M"
640 IF AY(3)=0 GOTO 650 ELSE GOSUB 320:RETURN
650 REM ●●●●●●●●●●●   Round Clear !!
660 BGM 1:PLAY "@1t255v10o5c3defgfedc","@7t255v15o2c3defgfedc"
670 SC=SC+10:R=R+1:IF R=6 THEN R=1
680 LINE(304,180)-STEP(8,10),1,BF:LOCATE 37,18:PRINT R
690 GOSUB 320:KO=KO+1:GOTO 720
700 REM ●●●●●●●●●●●   REPLAY
710 IF TA THEN TALK"M1 ^+GOIXKYOGA'YARARETA.":ELSE TALK"M1 +BUGYO-GANIGE'TAZO."
720 LINE(5,0)-(239,200),1,BF:FOR Y=0 TO 12:FOR X=0 TO 15:P$(X,Y)="":NEXT X,Y
730 GOSUB 1420:KO=KO-1:IF KO=0 GOTO 750 ELSE LINE(272,150)-STEP(16,16),1,BF
740 KANJI(256,150),16,STR$(KO):GOSUB 1040:TA=1:GOTO 20
750 REM ●●●●●●●●●●●   GAME OVER
760 FOR I=8 TO 1 STEP -1:PLAY "O=I;C20":NEXT:IF HS<SC THEN HS=SC
770 LINE(49,80)-STEP(145,18),2,BF:KANJI(50,81),3,"GAME OVER"
780 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 910
790 REM ●●●●●●●●●●●   SCREEN
800 N=0:R=1:KO=3:SC=0:TA=1
810 SCREEN 2,2,2:COLOR 16,1:CLS:                          FOR I=0 TO 180 STEP 20
820 LINE(240,I)-STEP( 1,20),15,BF:LINE-STEP(5,-2),15,BF
830 LINE(5  ,I)-STEP(-1,20),15,BF:LINE-STEP(-5,1),15,BF: NEXT I
840 KANJI(250,5),3,549,281,58,944
850 LOCATE 32,5:PRINT "SCORE":LOCATE 32,10:PRINT "HI-SCORE"
860 POKE&HC000,1:POKE&HC001,1:POKE&HC002,150:POKE&HC004,&HC5:EXEC&HC010
870 POKE&HC001,0:KANJI(256,150),16," 3"
880 LOCATE 33,6:PRINT "    0":LOCATE 33,11:PRINT "    0"
890 LOCATE 33,11:IF HS<100 THEN PRINT " ";
900 PRINT HS:LOCATE32,18:PRINT "ROUND";R::::::::::RETURN
910 REM ●●●●●●●●●●●   OPENING SCREEN
920 SCREEN 2,2,1:COLOR,1:CLS:ROLL:KANJI(75,0),4,549," ",281," ",58," ",944
930 ROLL,20:SCREEN ,,2:FOR I=0 TO 183 :ROLL ,1:NEXT:FOR I=0 TO 6:POKE&HC000,50
940 POKE&HC002,50+I*20:POKE&HC004,&HC2+I:EXEC&HC010:NEXT
950 KANJI(65,50),,"・・・・・・・",492,"さん":KANJI(65,70),,"・・・・・・・",107,"さん"
960 KANJI(65,90),,"・・・・・・・やしち  "  :KANJI(65,110),,"・・・・・・・",58,944,"さま"
970 KANJI(65,130),,"・・・・・・・にん",437   :KANJI(65,150),,"・・・・・・・",863,384
980 KANJI(65,170),,"・・・・・・・ぶぎょう"
990 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) GOTO 990 ELSE GOSUB 790:GOSUB 1040:GOTO 20
1000 REM ●●●●●●●●●●●   しょきせってい
1010 DIM P$(15,13),AX(4),AY(4),TX(10),TY(10),C$(4),D$(10):HS=30
1020 C$(0)="S":C$(1)="K":C$(2)="Y":C$(3)="M":C$(4)="I":D$(10)="B":GOSUB 1210
1030 FOR I=0 TO 4:D$(I)="N"+STR$(I):D$(I+5)="G"+STR$(I+5):NEXT:GOTO 910
1040 REM ●●●●●●●●●●●   きゃらくた ひょうじ
1050 AX(0)=6:AX(1)=8:AX(2)=9:AX(3)=7:AY(0)=11:AY(1)=11:AY(2)=11:AY(3)=11:RR=R-1
1060 FOR I=0 TO 3:LOCATE AX(I),AY(I):COLOR ,I:EXEC&HC039
1070 P$(AX(I),AY(I))=C$(I):NEXT
1080 TX(10)=7:TY(10)=5:LOCATE 7,5:COLOR ,6:EXEC&HC039:P$(7,5)=D$(10)
1090 FOR I=0 TO RR:FOR P=0 TO 5 STEP 5
1100 :   TX(I+P)=INT(RND(1)*10)+1:TY(I+P)=INT(RND(1)*9)+1
1110 :   IF P$(TX(I+P),TY(I+P))<>"" THEN 1100
1120 :   LOCATE TX(I+P),TY(I+P):COLOR ,4-(P=5)
1130 :   EXEC&HC039:P$(TX(I+P),TY(I+P))=D$(I+P)
1140 NEXT P,I
1150 FOR I=0 TO 8
1160 :   X=INT(RND(1)*13)+1:Y=INT(RND(1)*10)+1:IF P$(X,Y)<>"" THEN 1160
1170 :   LOCATE X,Y:COLOR ,7:EXEC&HC039 :P$(X,Y)="I"
1180 NEXT:BGM 0
1190 PLAY "@6T200O3E5D3C4DEEDCD5C3O2B4GA1","@9T200O4E5D3C4DEEDCD5C3O3B4GA1"
1200 RETURN
1210 REM ●●●●●●●●●●●   DATA かきこみ
1220 FOR I=&HC000 TO &HC05F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1230 FOR I=&HC100 TO &HC17D:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1240 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00:'┐
1250 DATAED,5B,03,C0,3E,10,00,4F,3E,10,00,47,2A,00,C0,3A:'|
1260 DATA02,C0,D3,CE,AF,D3,CF,1A,3D,77,23,13,10,F9,3A,02:'|PUT
1270 DATAC0,3C,32,02,C0,0D,20,E0,C9,3A,9C,EC,3D,4F,06,0F:'|
1280 DATA81,10,FD,32,00,C0,3A,9B,EC,3D,4F,06,0F,81,10,FD:'|
1290 DATA00,32,02,C0,3A,7E,EC,C6,C2,32,04,C0,C3,10,C0,00:'┘
1300 DATACD,52,05,3A,A3,ED,06,04,0E,01,16,00,B8,CA,70,C1:'┐
1310 DATA06,10,0E,03,B8,CA,70,C1,06,08,0E,05,B8,CA,70,C1:'|
1320 DATA06,20,0E,07,B8,CA,70,C1,06,05,0E,01,16,01,B8,CA:'|
1330 DATA70,C1,06,11,0E,03,B8,CA,70,C1,06,09,0E,05,B8,CA:'|
1340 DATA70,C1,06,21,0E,07,B8,CA,70,C1,06,84,0E,01,16,02:'|STICK
1350 DATAB8,CA,70,C1,06,90,0E,03,B8,CA,70,C1,06,88,0E,05:'|
1360 DATAB8,CA,70,C1,06,A0,0E,07,B8,CA,70,C1,0E,00,16,00:'|
1370 DATA79,32,79,C1,7A,32,7A,C1,C9,00,00,00,00,00,00,00:'┘
1380 RESTORE 1430
1390 READA$:IF A$="**" THEN 1420
1400 FOR I=0 TO 15:POKE&HC200+J*16+I,VAL("&h"+MID$(A$,I+1,1))
1410 NEXT:J=J+1:GOTO 1390
1420 FOR I=&HCA00 TO &HCAFF:POKE I,1:NEXT:RETURN
1430 DATA10111EEEEE111111,01111EEEEE11111,011110F0F0111111,01111F1F1F111111
1440 DATA011110F0F0111111,0FEEEA0C0AEE1111,B11EEEA0AEEEE111,B111EEEAEEEEEE11
1450 DATA11111EAEEEE1EEE1,11111AAAAAA1110F,11111EEEEEE11111,11111EEAAEE11111
1460 DATA11111EAAAAE11111,11111AA11AA11111,1111AA111AA11111,1110001100011111
1470 DATA11111DDDDD111101,1111DDDDDD111110,111110F0F0111110,11111F1F1F111110
1480 DATA111110F0F0111110,1111EA0C0ADDDD0F,111DDDA0ADDDD11B,11DDDDDADDDD111B
1490 DATA1DDD1DADDDD11111,0F111AAAAAA11111,11111DDDDDD11111,11111DDAADD11111
1500 DATA11111DAAAAD11111,11111AA11AA11111,11111AA111AA1111,1111100011000111
1510 DATA1B11111A1111111,BBB1AAAAAAA11111,1B11A0F0F0A11111,10111F1F1F111111
1520 DATA101110F0F0111111,0FAAAE0C0EAA1111,111AAAE0EAAAA111,1111AAAEAAAAAA11
1530 DATA11111AEAAAA11AA1,11111EEEEEE1110F,11111AAAAAA11111,11111AAEEAA11111
1540 DATA11111AEEEEA11111,11111EE11EE11111,1111EE111EE11111,1110001100011111
1550 DATA1111FFFFFFF11111,11111FFFFF111111,11111F0F0F111111,111110101011 11F1
1560 DATA11111F0F0F1111F1,111CBCFF0CBC11F1,111FCB00FBCF11F1,11FFBCBCBCBFF1F1
1570 DATAF0F1CBFFFBC10F01,0F110000001F0F1,1111CBCACBC111F1,111CBCBABCBC11F1
1580 DATA111BCBCACBCB11F1,1111BCBABCB111F1,11111BCACB1111F1,1111000A000111F1
1590 DATA111AAAAAAA111111,1111AAAAAA111111,1111A0F0F0111111,1111AF1F1F111101
1600 DATA1111A01010111110,1111AF0F0A111110,111AACAACAAAAA0F,11AAAACCAAAAA11B
1610 DATA1AAAAACAAAA1111B,1AA1CCCCCCC11111,1F11AAAAAAA11111,11111AA1AA111111
1620 DATA11111AA1AA111111,11111AA1AA111111,1111100100111111,1110000100001111
1630 DATA10111111A1111111,011111A000A11111,01111AF1F1FA1111,01111A01010A1111
1640 DATA01111110F0111111,FAAAAA0AAE0AA111,B11AA0AEAA0AA111,B11110AEAAA0AAA1
1650 DATAB1111AAAAAAA11AA,11111888888111F,1111181010181111,1111181010101811 1
1660 DATA1111801010108111,1111810181018111,1111888818888111,1111000110001111
1670 DATA1111111A1111111,1111A0F0F0A11111,1111AF1F1FA11111,1111A01010A11111
1680 DATA1111110F01111111,111BCAA00ACB1111,11BCBA00AABCB111,11CBCBAAABCBC111
1690 DATA1CBCBACACABCBC11,1F11CAABAAC11F11,1111FBFBFBF11111,111FBFBFBFBF1111
1700 DATA111BFBFBFBFB1111,111FBFBFBFBF1111,111BFBFBFBFB1111,1111000100011111
1710 DATA1111111111111111,111111BBBB111111,1111BB1B1BBB1111,111BBB01B1B1BB11
1720 DATA11B1B01B1B1B1B11,1B1001B1B1B1BB11,B1B101B1B1B1B1B1,BB1B1B1B1B1B1B1B
1730 DATAB1B1B1B1B1B1B1BB,BB1B1B1B1B1B1B1B,B1B1B1B1B1B1B1BB,BB1B1B1B1B1B111B
1740 DATAB1B1B1B1B1B1111B,BB1B1B1B1B11111B,BBB1B1B1B11111BB,1BBBBBBBBBBBBBB1,**
1750 '    End of List !    Gokurousamadeshita!!!    See You Again. Good Bye....
```


★僕とM君は，このハガキを電気店の前で書いている。が，もう閉店してしまった。む，むなしい…。（大阪府堺市・しんやand M'S13）……【影：正直に店頭でずーっとゲームをやっていたと言いなさい!!】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

これぞ1画面プログラムだ!!

スネークQ

玉置　昇三

ストーリー

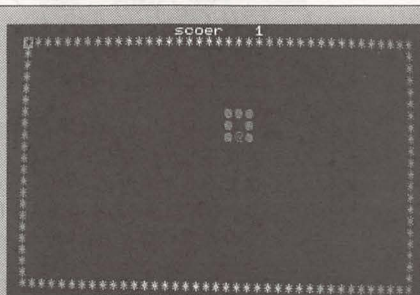
私はへびのかたぎり，またの名をスネークQ。私は，以前から自分の体が短いことに悩みつづけていた。しかしある日，自分のしっぽを嚙むと体が伸びることに気付き，私はひたすら嚙みつづけることにした。

操作方法

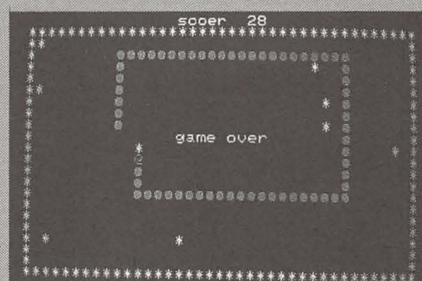
テンキーの[2]，[4]，[6]，[8]でへびを動かし，しっぽを嚙みつづけてください。障害物に当たるか，[G]キーを押すとゲーム・オーバーです。そしてスペース・キーでスタートすることができます。

作者から一言

このゲームは10行を変えることにより，ほとんどの機種で動かすことができると思いますからお手持ちのパソコンに入力してみてください。また，へびの動きはMX$ MY$などの文字変数を使うことにより，体が長くなっても動きは遅くなりません。プログラム自体は長くないので容易に改造できるでしょう。最後に120点ぐらいになると，エラーがでますが，そこまでやることができればあなたは天才だ!



◀《写真1》こうやって自分の一番うしろに嚙みつこう!!



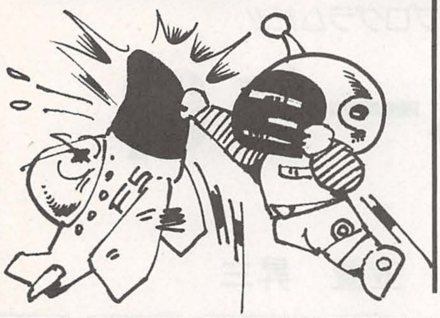
▶《写真2》障害物にぶつかってしまった!アウト!!

スネークQのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 3000:CONSOLE0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:M=9:X=18:Y=11:X1=0:Y1=1
20 PRINTCHR$(12):DIM M(39,23):FORI=0TO39:MX$=MX$+"S":MY$=MY$+"L":NEXT:COLOR 1
30 FORI=0TO39:M(I,1)=1:M(I,22)=1:LOCATEI,1:PRINT"*":LOCATEI,22:PRINT"*":NEXT
40 FORI=1TO22:M(0,I)=1:M(39,I)=1:LOCATE0,I:PRINT"*":LOCATE39,I:PRINT"*":NEXT
50 COLOR 7:LOCATE15,0:PRINTUSING"scoer ###";INT(M/2-4):BEEP 0
60 A$=INKEY$:XX=(A$="4")-(A$="6"):YY=(A$="8")-(A$="2"):IF A$="g" THEN 170
70 IF XX<>0 OR YY<>0 THEN X1=XX:Y1=YY
80 IF X+X1=ASC(MID$(MX$,M-1,1))-65 AND Y+Y1=ASC(MID$(MY$,M-1,1))-65 THEN 140
90 MP=M(X+X1,Y+Y1):IF MP=1 THEN 170 ELSE IF MP<>0 THEN X1=0:Y1=0:GOTO 60
100 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT"●":X=X+X1:Y=Y+Y1:M(X,Y)=2:LOCATEX,Y:PRINT"@"
110 MX$=CHR$(65+X)+LEFT$(MX$,M-1):MY$=CHR$(65+Y)+LEFT$(MY$,M-1)
120 X2=ASC(MID$(MX$,M,1))-65:Y2=ASC(MID$(MY$,M,1))-65
130 LOCATE X2,Y2:PRINT" ":M(X2,Y2)=0:GOTO 60
140 BEEP 1:M=M+2:MX$=LEFT$(MX$,M-3)+"AAA":MY$=LEFT$(MY$,M-3)+"AAA"
150 IF M>47 AND M<89 THEN J=INT(RND(1)*38)+1:H=INT(RND(1)*20)+2 ELSE 50
160 IF M(J,H)=0 THEN COLOR 1:LOCATEJ,H:PRINT"*":M(J,H)=1:GOTO 50 ELSE 150
170 COLOR 6:LOCATE15,10:PRINT"game over":A$=INKEY$:IFA$=" " THEN 10 ELSE 170
```

★影さん達は大変ですね。僕達の書く文字数に合わせて返答しなければならないんだから。(大阪府茨木市・関西大倉のHERO TAP前田16才)……【影：最近やたらペンネームの長い人が多くて困っているゾ!!】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用



マシン語高速シューティング！

JUMP（ジャンプ）

桐朋コンピューター部

●内　容

内容は単純（たんじゅん）！モビルスーツを動かして，敵飛行機を倒せ！

●遊びかた

4 6でロボットを左右に動かします。ロボットはつねに上下にはねています。8でその上下のスピードをダウンします。左右から飛行機がくるので，ぶつからないようにやっつけてください。スペース・キーで弾が撃てます。ある程度やっつけるとステージ・クリアです。ステージにより背景が変わります。

●プログラム

メインはマシン語です。わりと短くまとまりました。とくにこれといったテクニックもありません。

★　★

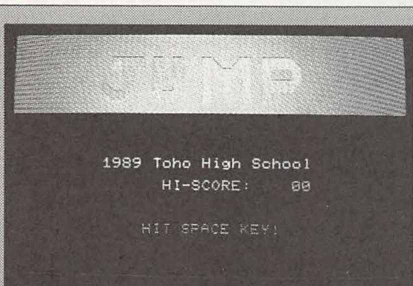
CHECKER FLAG

編：このゲームはさすが機械語を使用しているだけあって，スピードがありますね。しかし，そのため，あまりBASICの参考にはならないんじゃないでしょうか。

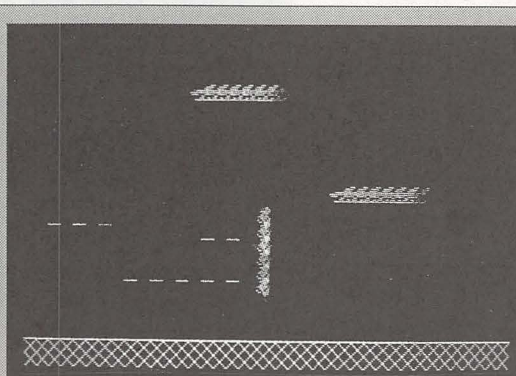
Dr.D：いや，それなりに機械語以外の点でも，しっかりしているから，そんなことはないじゃろう。

編：しかし，これを打ち込む読者はたいへんでしょうね。

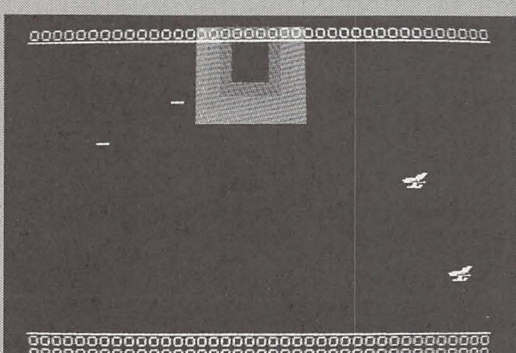
Dr.D：いやいや，チェックサムも付いとるし，だいじょうぶじゃ。



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート！



◀《写真2》左右から高速でやってくる敵機を撃ち落とせ!!



▶《写真3》敵機にぶつかると自機が爆発!!1機減ります

▲《写真4》残機が0になるとゲーム・オーバー!!

★ＯＦにだすネタを思いつかない!!こうなりゃ影さんにギャグを言ってもらうしかないなー。（兵庫県明石市・ファンキーＫＮ14才）……【影：ハトが何か落としていったよ。フーン。どうだ!!編：さー，仕事，仕事っ！】

JUMPのプログラム・リスト

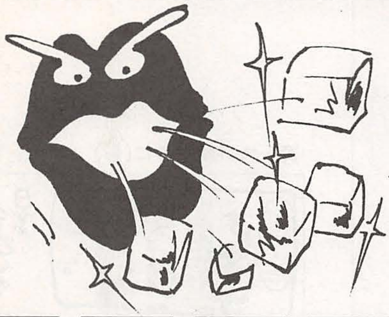
```
10 '■■■■■■■■ Jump ! By T.C.S. ■■■■■■■■
20 CLEAR 300,&HCFFF:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:CMD SCREEN 2,0,7
30 CMD CLS3:DEFUSR=&HD1E0:SD=&HDF06:TE=&HDF08:DE=&HDF05:SA=&HD1E2
40 GOSUB 560:GOTO 110
50 '■■■■■ Sub ■■■■■
60 CMD LINE(8*(X-I),8*(Y-I))-(8*(X+I+1),8*(Y+I+1)),C,BF
70 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 20:NEXT:RETURN
80 SC=PEEK(SD+1)*256+PEEK(SD):LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT USING"SCORE:#####0";SC
90 RETURN
100 '■■■■■ SHOKI ■■■■■
110 GOSUB 460:POKE SD,0:POKE SD+1,0:M=2:R=1:SP=16
120 POKE TE,10:POKE SA,SP:POKE &HDF09,5
130 '■■■■■ SCREEN ■■■■■
140 COLOR 7,0,0:CMD CLS3:ON RMOD5+1 GOTO 200,150,170,180,210
150 LINE(0,23)-(39,24),"■",4,BF:LOCATE 0,22:COLOR 4
160 PRINT "▁▁▂▂▃▃▄▄▅▅▆▆▇▇▆▆▅▅▄▄▃▃▂▂▁▁":GOTO 220
170 LINE(0,22)-(39,22),"_",5:LINE(0,23)-(39,24),"X",4,BF:GOTO 220
180 LINE(0,0)-(39,0),"o",3:LINE(0,1)-(39,1),"‾"
190 LINE(0,23)-(39,24),"o",3,B:LINE(0,22)-(39,22),"_":GOTO 220
200 FOR J=0 TO 39:A=(RND(1)*2):LINE(J,0)-(J,A),"■",6:NEXT
210 FOR J=0 TO 39:A=(RND(1)*3)+20:LINE(J,A)-(J,24),"■",6:NEXT
220 LOCATE 15,7:COLOR 7:PRINT "ROUND";R:X=16:Y=9:GOSUB 80
230 BEEP:FOR J=0 TO 9:BEEP1:FOR I=0 TO 30:NEXT:BEEP0:FOR I=0 TO 30:NEXT I,J
240 LINE(0,7)-(39,9)," ",7,BF
250 RESTORE 980:FOR J=0 TO 5:READ A:POKE &HDF00+J,A:NEXT
260 POKE &HDF10,0:FOR J=0 TO 15:POKE &HDEE0+J,0:NEXT
270 '■■■■ Main ■■■■
280 A=USR(0)
290 IF PEEK(DE) THEN 370
300 '■■■■■ ROUND CLEAR ■■■■■
310 CMD CLS2:LINE(0,3)-(39,19)," ",BF:A$="ROUND CLEAR"
320 FOR J=1 TO 11:LOCATE J+11,7:COLOR 6:PRINT MID$(A$,J,1)
330 BEEP1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP0:NEXT:FOR J=0 TO 1000:NEXT
340 R=R+1:SP=SP+(SP>0):POKE SA,SP:POKE TE,10+R:IF RMOD5=0 THEN M=M+1
350 GOTO 140
360 '■■■■■ MISS ■■■■■
370 X=PEEK(&HDF01):Y=PEEK(&HDF00):CMD LINE(X*8,Y*8)-(X*8+15,Y*8+15),0,BF
380 FOR I=1 TO 4:C=1:GOSUB 60:NEXT:FOR I=1 TO 4:C=0:GOSUB 60:NEXT
390 FOR I=1 TO 5:CMD SCREEN 3,0,7:GOSUB 70:CMD SCREEN 2,0,7:GOSUB 70:NEXT
400 M=M-1:IF M>-1 THEN FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 140
410 '■■■■■ Game Over ■■■■■
420 LOCATE 14,7:COLOR 7:PRINT "GAME OVER":X=16:Y=11:GOSUB 80
430 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 16,13:COLOR 3:PRINT "HIGH SCORE!"
440 FOR J=0 TO 2000:NEXT:GOTO 110
450 '■■■■■ Demo ■■■■■
460 CMD CLS3:CMD LINE(0,16)-(319,71),2,BF:LOCATE 0,4:COLOR 3
470 PRINT SPC(8);"█████████████████████████"
480 PRINT SPC(8);"█████████████████████████"
490 PRINT SPC(8);"█████████████████████████"
500 PRINT SPC(8);"█████████████████████████"
510 LOCATE 8,13:COLOR 5:PRINT "1989 Toho High School"
520 LOCATE 14,15:COLOR 4:PRINT USING"HI-SCORE:#####0";HS
530 LOCATE 12,19:COLOR 2:PRINT "HIT SPACE KEY!"
540 IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE 540
550 '■■■■■ Machine Language ■■■■■■■■■■
560 LOCATE 7,7:PRINT "Machine Language Read!":RESTORE 620:B=-1
570 READ A$:B=B+1:IF A$="**" THEN RETURN
580 READ L:AD=VAL("&H"+A$):FOR I=1 TO L:CH=0:READ A$:FOR J=0 TO 31
590 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE AD,A:AD=AD+1:CH=CH+A:NEXT
600 READ A$:IF RIGHT$("000"+HEX$(CH),3)<>A$ THEN PRINT I*10+620+B*220:END
610 NEXT:GOTO 570
620 DATA D000,21
630 DATA 2A00DFE51140E1CD00E0E13A03DFFE0238063D3203DF1825AF3203DF3A02DFB7,D2B
640 DATA 280E7DFE0338032D1813AF3202DF180D7DFE1330032C18053E013202DFDB00FE,963
650 DATA BF2806FEEF280F18243E403204DF7CFE25281A241817AF3204DF7CFE01280E25,AAE
660 DATA 180B3A03DFB7C03E023203DFC9DB01FEFECC62D02200DF06003A04DF4FEB2140,D68
670 DATA E009EBCD00E0C900000000000000000003A10DFB7C8472111DFC55E2356EBD5E5,C8B
680 DATA 1140E1CD00E0E1D1131AB7200B01C0E07CFE02383E2518090100E17CFE253033,C5D
690 DATA 241B1BEB732372EB1313D55950E5CD00E0E1D13A00DF3C953814FE0330103A01,CD2
700 DATA DF3C943809FE0330053E013205DFEBC110A7C91B1B210EDF3A10DF4723232310,AD4
710 DATA FB06037E12132310FA3A10DF3D3210DFEBC105C818DADB000000000000000000,9A1
720 DATA 7EB7C8235E2356EBE5D52CCDF3033620D1E1131A4C67798467FE012838FE2628,E82
730 DATA 34D53A10DFB7281E471111DF1A3C953810FE02300C131A3C943807FE02300218,96C
740 DATA 1A131313 10E6D11B1BEB732372EB2CCDF3033695C91B1B1BAF12C9EBD1CD75D1,E5B
750 DATA 2B5E23562BEBD5E51140E1CD00E0E1D13A10DF47210EDF23232310FB06037E12,CEE
760 DATA 231310FA3A10DF3D3210DF3E21D35106400E203E20D3400D20FD0E20AFD3400D,A56
770 DATA 20FD10ED011928CD3A092A06DF111400192206DF3A08DF3D3208DFC900000000,900
780 DATA 01010E0B78B120FBCD00D0CD90D00E0221E0DE0604C5E5CD20D1E123232323C1,DB8
790 DATA 10F30D20EBCD9F0F2830382EFE20202A21E0DE06047EB7280823232310F618,AB4
800 DATA 1936FF233A00DF77233A01DF77233A04DFB7280436011 80236FF3A05DFB7C03A,B2D
810 DATA 08DFB7C8ED5FFE1030963A10DF3C3210DF47210EDF23232310FB3A09DF7723ED,D7E
820 DATA 5FFE2A380736012336011805362623360 03A09DF3C3C3C3C3C3CFE123802D6,80F
830 DATA 123209DFC3E0D1000000000000000000000000000000000000000000000000000,3A0
840 DATA E000,12
850 DATA D5EB26006B292929292929292929E526006B29292929292929C109E526006A29,8BF
860 DATA C10901008009D1D35C06100E041A7723130D20F9D5114C0019D110EFD35FC900,A7F
870 DATA 000000000014000000AF000002AFC00003FFC00000FF000003EE40055FFF500,806
880 DATA 157FCD00030F3D0000F3FC000003FC000001D40000015400000155000000 5140,6AF
890 DATA 000000000014000000FA000003FA800003FFC00000FF000001BBC00005FFF55,69B
900 DATA 0073FD54007CF0C0003FCF00003FC0000017400000154000005540000145 0000,784
910 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000003F00000FFC,14A
920 DATA 00003FF00AFFFFC0FFFF5C003FD5555C0003D000000FC3C003FFFF000000000,C7C
930 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000FC000003FF00000,22B
940 DATA 0FFC000003FFFFA00035FFFF355557FC0007C00003C3F00000FFFFC000000000,CF7
950 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
960 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
970 DATA **
980 DATA 18,19,00,00,00,00
```

評…大好物なのに(影)

by MACOP

★おっ！やった!!１発でＯＦコーナーに載れた!!編さん，つぐ美さん，Dr.D，編集長ありがとう！みなさんのおかげです。(千葉市・がー14才)……【影：１番重要な人を忘れていないかい!!編：そうだ!!デザ部さんがいない。】

PC-8001mkⅡSR(N80SR-BASIC)用



ブキミなキャラのパズルゲーム

MUDAI（ムダイ）

高橋　共馬

遊びかた

プログラムを走らせるとしばらくしてくちびるおばけ（以後おばけと略す）と氷がでてくる。氷が下についたとき，何かキーを押すとゲーム・スタート。画面の上下はつながっていて，ゴール（青い四角）に入ると面クリア。全7面。6ミスでゲーム・オーバー。

操作方法

①Ⓐキーの使いかた。

ⓐ．おばけの向いてる方向にブロック（四角にバッテン）があるときは何も起こらない。

ⓑ．おばけの向いてる方向に通風口（四角の横線）があるとき，または何もないときは氷を吐く。しかし，氷は吐ける数が面によって決っている。画面右のゲージに残りの氷が表示されている。

ⓒ．おばけの向いてる方向に氷があると，氷を煙に昇華させる。

②．左右移動

テンキーの1と3で左右に動く。ただし，行き先にブロックがある場合を除く。動いた先に氷や煙があると，おばけが呑み込んでしまい，ⓑのゲージがあがる。

③．氷，煙について

煙は一定時間たつと氷にもどってしまう（ここはとても寒いのです）。氷は下に（煙は上に）ブロックや通風口やおばけがいなければ，さがる（あがる）。おばけは氷や煙の上に乗れる。

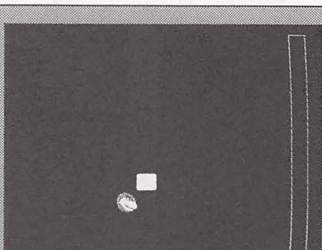
なお，ホームクリア・キーでギブアップ。

改造のアドバイス

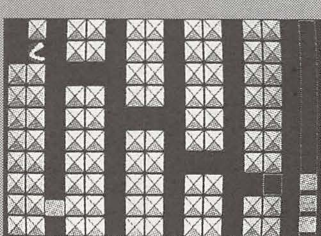
タイムが短か過ぎると思った人は，460行の『FOR TI=127 TO 0 STEP −1』のTI=の値を(64の倍数)−1にする(たとえば255)。

最後に

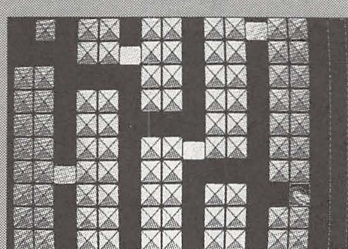
終わりのほうのマップデータは，必ず大文字で打ち込むこと。



◀《写真1》オープニング・デモ。ブキミなキャラクターだネ！



▲《写真2》氷をうまく使って，ブロックを渡っていこう!!



▲《写真3》青い四角のゴールまでくれば，ラウンド・クリア

MUDAIのプログラム・リスト

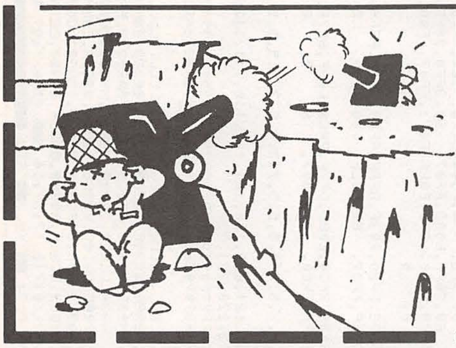
```
10 STOPM:DEFINT C-Z:PLAY"v15@0l64":SCREEN 0:SCREEN 3,,,0:CONSOLE 0,25,0,0,1
20 DIM P(149),IC(339),CC(142),HC(187),AC$(26),MA(14,9):WIDTH 40:OUT 81,0
30 '████ ｷｬﾗ ﾒｰｷﾝｸﾞ
40 FOR I=0 TO 149:READ B$:P(I)=VAL("&h"+B$):NEXT I
50 SCREEN ,,0:PUT@(80,142),P(49),PSET:PUT@(160,145),P(124),PSET
60 SCREEN ,,2:PUT@(80,142),P(49),PSET:PUT@(160,145),P(124),PSET
70 SCREEN ,,1:PUT@(80,142),P,PSET:PUT@(160,145),P(98),PSET:SCREEN 2,,,0:ERASE P
80 FOR Y=142 TO 159:FOR X=80 TO 119:I=POINT(X,Y):PSET(239-X,Y),I:NEXT X,Y
90 FOR X=1 TO 30:READ I:LINE(180+X,146)-(181,145+X),I:NEXT X
100 LINE(180,145)-(199,159),7,B:PSET(180,145),0:PSET(180,159),0:PSET(199,145),0
110 PSET(199,159),0:LINE(180,160)-(199,175),0,BF:LINE(201,141)-(218,158),5,BF
120 LINE(200,140)-(219,159),0,B:LINE(201,141)-(218,158),0
130 LINE(201,158)-(218,141),0:PAINT(210,141),7,0:PAINT(210,158),1,0
140 LINE(221,141)-(238,158),7,BF:FOR Y=144 TO 156 STEP 2
150 LINE(223,Y)-(236,Y),0:NEXT Y:LINE(223,144)-(236,156),0,B:SCREEN ,,,3
160 '████ ｷｬﾗ ｹﾞｯﾄ
170 GET@(80,142)-(99,159),IC:GET@(100,142)-(119,159),IC(85)
```


★ぼくの友達は，体感ゲームに乗っていつも昼寝をして店の人におこられている変なヤツです。もしや影さんも…。(茨城県稲敷郡・常連の宮田博幸17才)…【影：私の昼寝場所は，デパートの寝具売場と決めているゾ!!】

```
180 GET@(120,142)-(139,159),IC(255):GET@(140,142)-(159,159),IC(170)
190 GET@(160,145)-(179,159),CC(72):GET@(180,145)-(199,159),CC
200 GET@(200,140)-(219,159),HC:GET@(220,140)-(239,159),HC(94)
210 FOR I=0 TO 26:READ AC$(I):NEXT I:READ A1$:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:CLS 2
220 SCREEN ,,1:LINE(300,0)-(319,199),1,B:SCREEN ,,0
230 '■■■ ﾃﾞﾓﾝｽﾄﾚｰｼｮﾝ
240 CLS 3:SCREEN ,,1:LINE(0,0)-(299,199),0,BF:SCREEN ,,0
250 PUT@(120,142),IC(170),PSET:GOSUB 330
260 PUT@(120,142),IC(255),PSET:PUT@(140,145),CC,PSET:GOSUB 330
270 PUT@(120,142),IC(170),PSET:FOR Y=145 TO 5 STEP -20
280 LINE(140,Y+20)-(159,Y+34),0,BF
290 PUT@(140,Y),CC(72),PSET:GOSUB 330:NEXT:FOR I=0 TO 5:GOSUB 330:NEXT
300 FOR Y=5 TO 145 STEP 20:LINE(140,Y-20)-(159,Y-6),0,BF
310 PUT@(140,Y),CC,PSET:GOSUB 330:NEXT
320 FOR I=0 TO 500:IF INKEY$<>"" GOTO 350 ELSE NEXT:GOTO 250
330 FOR I=0 TO 200:NEXT:RETURN
340 '■■■ ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
350 CLS 3:RD=1:PA=5:RESTORE 1380:IX=0:IY=0
360 '■■■ ﾗｳﾝﾄﾞ ｽﾀｰﾄ
370 READ K:DIM CX(K),CY(K),CU(K),CQ(K),CP(K)
380 SCREEN ,,1:LINE(0,0)-(299,199),0,BF:IA=IX:IB=IY
390 FOR Y=0 TO 9:READ B$:FOR X=0 TO 4:BB$=MID$(B$,X+1,1):FOR P=0 TO 2
400 I=VAL(MID$(AC$(ASC(BB$)-64),P+1,1))*94
410 IF I<>0 THEN PUT@(X*60+P*20,Y*20),HC(I-94),PSET
420 MA(X*3+P,Y)=I/94:NEXT P,X,Y:READ X,Y:LINE(X*20,Y*20)-(X*20+19,Y*20+19),1,B
430 MA(X,Y)=3
440 '■■■ ｾｯﾃｨ
450 KK=K:FOR J=0 TO K:CU(J)=1:NEXT J:IG=1:IU=0:SCREEN ,,0:CLS 3
460 FOR Y=9 TO 9-K STEP-1:PUT@(300,Y*20),CC,PSET:NEXT Y:FOR TI=127 TO 0 STEP-1
470 '■■■ ｼｭｼﾞﾝｺｳ ﾑｰﾌﾞ
480 Y=IY+1:GOSUB 1130:IQ=0:IP=0:IM=0
490 IF MA(IX,Y)<>1 AND POINT(IX*20+9,Y*20+9)=0 THEN IQ=1:GOTO 610
500 I2=INP(2):IF I2<>253 GOTO 580
510 IF IX+IG<0 OR IX+IG>14 GOTO 670 ELSE IF MA(IX+IG,IY)=1 GOTO 670
520 IF POINT(IX*20+IG*20+9,IY*20+9)>0 GOTO 560 ELSE IF KK<0 GOTO 670
530 PUT@(IX*20+IG*20,IY*20+5),CC,PSET:FOR I=0 TO K:IF CU(I)>0 GOTO 540ELSE NEXT
540 CU(I)=0:CX(I)=IX+IG:CY(I)=IY:LINE(300,180-KK*20)-(319,199-KK*20),0,BF
550 KK=KK-1:IM=1:GOTO 610
560 FOR I=0 TO K:IF CX(I)=IX+IG AND CY(I)=IY GOTO 570 ELSE NEXT
570 CU(I)=-20:PUT@(CX(I)*20,CY(I)*20+5),CC(72),PSET:IM=1:GOTO 610
580 IO=INP(0):IF IO<>253 AND IO<>247 GOTO 670
590 IP=(IO=253)-(IO=247):IG=IP:IF IX+IP<0 OR IX+IP>14 GOTO 670
600 IF MA(IX+IP,IY)=1 THEN IP=0:GOTO 670
610 LINE(IX*20,IY*20+2)-(IX*20+19,IY*20+19),0,BF:IX=IX+IP:Y=IY+IQ:GOSUB1130
620 IY=Y:FOR I=0 TO K:IF CX(I)<>IX OR CY(I)<>IY OR CU(I)>0 GOTO 640
630 CU(I)=1:KK=KK+1:PUT@(300,180-KK*20),CC,PSET:IM=1
640 NEXT I
650 PUT@(IX*20,IY*20+2),IC(IG*85+85+IM*85),PSET
660 '■■■ ｱｲｽ ｵﾖﾋﾞ ｽﾁｰﾑ ﾑｰﾌﾞ
670 IU=0:FOR I=0 TO K:CP(I)=0:IF CU(I)>0 GOTO 710
680 Q=CU(I)-(CU(I)<0):IF SGN(Q)+.5<>SGN(CU(I))+.5 THEN CP(I)=1
690 CU(I)=Q:CQ(I)=SGN(CU(I)*2+1):Y=CY(I)+CQ(I):GOSUB 1130
700 IF MA(CX(I),Y)>0 OR POINT(CX(I)*20+9,Y*20+7)>0 THEN CQ(I)=0 ELSE CP(I)=1
710 NEXT I:FOR I=0 TO K:IF CP(I)=0 GOTO 740
720 LINE(CX(I)*20,CY(I)*20+5)-(CX(I)*20+19,CY(I)*20+19),0,BF
730 Y=CY(I)-1:GOSUB 1130:IF IX=CX(I) AND IY=Y THEN IU=IU+CQ(I)
740 Y=CY(I)+CQ(I):GOSUB 1130:CY(I)=Y:NEXT I:IF IU=0 GOTO 760
750 LINE(IX*20,IY*20+2)-(IX*20+19,IY*20+19),0,BF:Y=IY+SGN(IU):GOSUB 1130:IY=Y
760 FOR I=0 TO K:IF CP(I)=0 GOTO 780
770 PUT@(CX(I)*20,CY(I)*20+5),CC(SGN(-CU(I))*72),PSET
780 NEXT I:IF IU<>0 THEN PUT@(IX*20,IY*20+2),IC(IG*85+85+IM*85),PSET
790 '■■■ ｺﾞｰﾙ ｶ?
800 IF MA(IX,IY)=3 GOTO 1010
810 '■■■ ﾊﾘｰ ｱｯﾌﾟ!
820 IF TI<>63 GOTO 850 ELSE FOR I=0 TO 10:COLOR=(0,6):WIDTH ,25:LOCATE 15,9
830 PRINT "HURRY UP!":COLOR=(0,0):WIDTH ,20:NEXT I:OUT81,0
840 '■■■ ﾋﾞｰｼﾞｰｴﾑ
850 B$=MID$(A1$,((127-TI) MOD 64)+1,1):IF B$="0" THEN PLAY "r":GOTO 900
860 J=VAL("&h"+B$)+61:PLAY "n=j;"
870 '■■■ ｷﾞﾌﾞ ｱｯﾌﾟ?
880 IF INP(8)=254 GOTO 920
890 '■■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ﾊ ｺｺﾏﾃﾞ
900 NEXT TI
910 '■■■ ﾐｽ ｵﾖﾋﾞ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
920 PA=PA-1:IX=IA:IY=IB:FOR I=1 TO 7:WIDTH ,25:FOR J=1 TO 7
930 IF J-I=>0 THEN COLOR=(J,J-I)
940 NEXT J:WIDTH ,20:NEXT I:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
950 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:OUT 81,0
960 IF PA>-1 GOTO 450 ELSE ERASE CX,CY,CU,CQ,CP:CLS 3:SCREEN ,,1
970 WIDTH:LOCATE 12,5:PRINT "G A M E  O V E R":LINE(0,0)-(299,199),0,BF
980 SCREEN,,0:PUT@(150,142),IC,PSET:FORI=95TO1STEP -1:PLAY"n=i;":FOR J=0 TO 4
990 PSET(150+RND(1)*20,142+RND(1)*18),0:NEXT J,I:OUT 81,0:GOTO 240
1000 '■■■ ｸﾘｱ ｵﾖﾋﾞ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
1010 FORX=((127-TI)MOD64)+1TO64:B$=MID$(A1$,X,1):IF B$="0"THEN PLAY"r":GOTO1030
1020 J=VAL("&h"+B$)+61:PLAY "n=j;"
1030 GOSUB 330:NEXT X:RD=RD+1:ERASE CX,CY,CU,CQ,CP:IF RD<8 GOTO 370
1040 SCREEN ,,1:LINE(0,0)-(299,199),0,BF:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT I
1050 FOR I=0 TO 1000:PSET(RND(1)*300,RND(1)*200),INT(RND(1)*7)+1:NEXT I
1060 FOR I=7 TO 0 STEP -1:FOR J=1 TO 7:IF J-I>0 THEN COLOR=(J,J-I)
1070 NEXT J,I:PLAY "14","o418058":A2$="v8ec   v15ev8c":SCREEN ,,0:CLS 3
1080 X=0:FOR I=1 TO 64:B$=MID$(A1$,I,1):IF B$="0" THEN B1$="r":GOTO 1100
1090 J=VAL("&h"+B$)+61:B1$="n=j;"
1100 PLAY B1$,MID$(A2$,(I MOD 2)*7+1,7):IF INKEY$<>"" THEN X=1
1110 NEXT I:IF X=1 OR INKEY$<>"" THEN PLAY"164":GOTO 240 ELSE 1080
1120 '■■■ ﾌｫｰﾙ ｻﾌﾞ
1130 Y=(Y>9)*10-(Y<0)*10+Y:RETURN
1140 '■■■ > ﾉ RED
1150 DATA   28,  12,3C00,7300, 1C0,80FF,F8FF,FF07,FFC1, FFC,E11F,CEFF,FF1C,FFE0
1160 DATA 3BB6,F0FF,FB3F,FF37, FF0,77FB,F0FF,FF03,FF7F,  F0,7FFF,F0FB,7F00,F77F
1170 DATA   F0,FFFF,E0EF,FE01,9FFF,1FE0,FEFE,E37F,FEFF,FF71,FFC7, FFC,83FF,F8FF
1180 DATA FE0F,FF00, 1E0,  F0,  1F,   0,   0
1190 '■■■ > ﾉ BLUE & GREEN
1200 DATA   28,  12,   0,7000,   0,   0,  F8,   0,FC01,   0, 100,  FE,   0,FF00
1210 DATA    0,   E,803F,3F00, F00,  E0,80FF,E003,FF07,  80,3FF0,80FB,7800,F77F
1220 DATA    0,FFF8,  EE,F801,9CFF,1F00,FEF0, 378,E0FF,F071,FF07, F00, 3C0,  F0
1230 DATA    E,   0,   0,   0,   0,   0,   0
1240 '■■■ o ﾉ RED
1250 DATA   14,   F, 71F,2080,4088,5F7E,FF20,903F,BFFF,FFD0,D0BF,FFFF,7FE0,40FC
1260 DATA FF3F,1F20,90FF,FF3F,7FD0,D0FF,FF39,  E0,C0EF, 700,  80,   0
1270 '■■■ o ﾉ BLUE & GREEN
1280 DATA   14,   F,   0,1F00,8007,8F3F,7FC0,E0DF,DF7F,7FE0,E0DF,BE7F,3F40,80FF
1290 DATA FF1F, FC0,E0FF,FF1F,39E0,E0FF,EF00,  C0,8007,   0,   0,   0
1300 '■■■ ● ﾉ LINE
1310 DATA 5,7,7,5,7,7,7,5,5,7,5,7,7,7,7,5,7,5,5,5,5,7,7,5,5,7,5,5,5,5
1320 '■■■ 27->3 EXCHENGE
1330 DATA 000,001,002,010,011,012,020,021,022,100,101,102,110,111,112,120,121
1340 DATA 122,200,201,202,210,211,212,220,221,222
1350 '■■■ ｱﾙﾌｽｲﾏｼｸｺﾔﾘﾉｳｰｴﾃｱﾙﾍﾝｵﾄﾘｦｻｱｵﾄﾘﾏｼｮﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗｰﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗ ﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗｰｰ
1360 DATA "99BD9DB499BD908499BDEDB98468909068646890464212406864689649 8B9000"
1370 '■■■ ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｰﾀ
1380 DATA 3,CLLLL,@LLLL,L@LLL,LLLLL,LL@LL,LLLLL,LLL@L,LLLL@,LLLLL,LLLLL,13,7
1390 DATA 2,@@@@@,@@@Z@,MMM@M,@@@@@,@@@@@,@@@@@,@@@@@,@@@@@,@@@@@,@@MMM,13,1
1400 DATA 5,@@@@B,@@CL@,@@@@I,HACBC,IM@@@,@@@@L,@ACC@,@@CJK,@AR@@,DLBCL,4,3
1410 DATA 9,M@@@@,M@@@@,M@@@A,M@@@@,LA@@A,LL@@@,I@@@@,M@@@@,M@@@@,M@@@@,14,3
1420 DATA 1,@@@@C,D@@@C,@@@@C,IL@@C,@@@@C,CAI@C,@@@CC,I@DAC,@@@@R,C@@MD;0,9
1430 DATA 4,@RA@@,I@@@@,J@@K@,J@@@@,AA@F@,ADCID,FC@I@,@@@@D,ICN@@,AC@@@,14,6
1440 DATA 0,@@@@@,A@C@I,@@@@@,@IA@C,@@@@@,@C@IA,@@@@@,@A@C@,@@@@@,C@IA@,0,7
1450 '■■■ ﾑ ﾀﾞｲ ■■ 1989(ﾍｲｾｲ ｶﾞﾝﾈﾝ)/01/18 17:57:14 ■■ ﾀｶﾊｼ ｷｮｳﾏ ｻｸ ■■
1460 '■■■■■■■■ ｽﾍﾟｼｬﾙ ｻﾝｸｽ ■■ YUu ■■ STU ■■■■■■■■
```

★影さんがよく×冊買いなさい‼と書いているが，上尾では，１冊買うのもむずかしいのに…。(埼玉県上尾市・原市のケロッチ14才)…【編：みんなで本屋さんに，もっとベーマガを入れてくれるようにたのもう‼】

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用



ストラテジック・シミュレーション・ゲーム

とりでの攻防

大高　準一郎

★遊びかた

速いほうがおもしろいので，V2モード，8MHzがある人はそちらでどうぞ。

RUNすると，水色と紫色のとりでが表示されます。水色から順に弾を撃つ角度と強さを入力してください。まちがえたら強さのとき⏎だけを押してください。角度入力からやり直せます。

このようにして，3回相手のとりでを破壊すれば勝ちです。

★攻略法

山は弾を当ててくずすことができるので，トンネルを掘って相手を倒すことができます。

風は－3から＋3の範囲です。途中で変わることはありません。右方向が＋になります。弾は風の影響をすごく受けます。

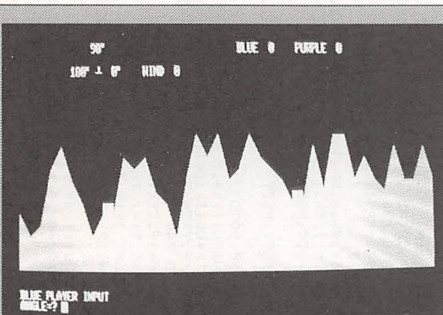
先に弾が当たったほうが勝ちです。できるだけ相手より早く当てるような戦法で戦いましょう。

《第1表》主な変数

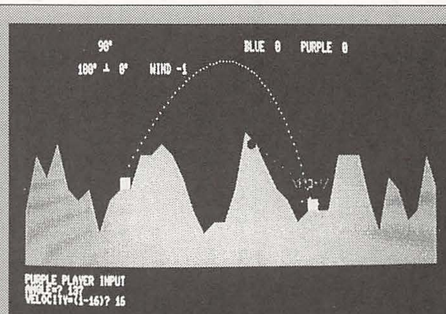
P…………	今どちらのプレイヤーの処理をしているか
TX(P)，TY(P)…	弾の座標
VX(P)，VY(P)…	弾の加速度
BL，PU…	それぞれのプレイヤーの得点
I…………	ループ用

CHECKER FLAG

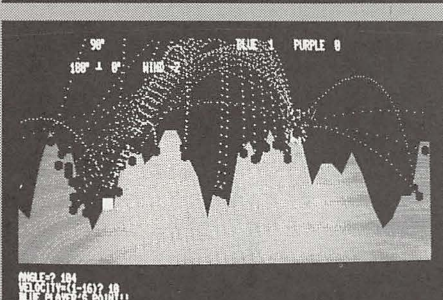
影：このゲームはおもしろい!!
編：単純そうに見えて，なかなか奥の深いゲームですよ。
Dr.D：ふむ，やり込めばやり込むほどおもしろくなるゲームじゃ。風の影響があったりして，弾の動きはじつによくシミュレートされておるゾ!! プログラムも短いし，ぜひ打ち込んでみてほしい。
編：地形はランダムでできているようですが。
Dr.D：そうじゃ。変数をうまく使って地形を作っておる。ちなみに，弾の処理はTAMAのルーチンでやっておる。



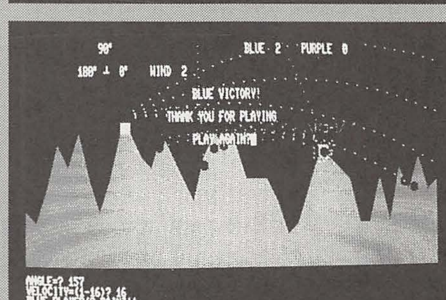
◀《写真1》ゲーム・スタート！それぞれ角度、強さの順に入力しよう



▶《写真2》ドコーン！一撃で決着がついてしまった。風には要注意



◀《写真3》うわー！どれがさっき撃った軌道だか、わからなくなった



▶《写真4》先に3勝したほうの勝ち。リターン・キーでつづきもできる

★友人の浦川雅樹氏はいつも「OFに載らない」となげいているが，彼はOFにハガキをだしたことがない。しかし，これで彼も満足することだろう。(大阪府柏原市・趙雲子龍改め神小龍19才)……【影：ほ，ほーっ！】

```
5 DEFINT B-Z:DEFSNG T,V,P:DIM TX(2),TY(2),VX(2),VY(2),F(2)
10 WIDTH 80,25:SCREEN 0:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):B=0:P=0
20 X1=160-INT(RND(1)*3)*16:X2=400+INT(RND(1)*5)*16:LY=120:PI=3.1415:W=INT(RND(1)
*6)-3
30 CONSOLE 21,4,0,1:COLOR 7:CLS 3
40 LOCATE 10,0:PRINT "    90°                               BLUE ";BL;"   PURPLE ";PU
50 LOCATE 10,2:PRINT "180° ┴  0°     WIND ";W:LOCATE 0,22
60 LINE (0,160)-(639,160),4
70 FOR XX=0 TO 624 STEP 16
80 R=(INT(RND(1)*10)-5)*8
90 IF XX=X1 THEN R=0:LINE(XX+1,MY-8)-(XX+15,MY),5,BF:Y1=MY-4
100 IF XX=X2 THEN R=0:LINE(XX+1,MY-8)-(XX+15,MY),3,BF:Y2=MY-4
110 MY=LY+R:IF MY<60 OR MY>140 THEN 80
120 LINE(XX,LY)-(XX+16,MY),4
130 LY=MY
140 NEXT XX
150 PAINT(320,159),4
160 ' ■■■■ MAIN ■■■■
170 F(1)=0:F(2)=0
190 TX(1)=X1+8:TY(1)=Y1-8:PRINT "BLUE PLAYER INPUT":PL=1:GOSUB 340
200 TX(2)=X2+8:TY(2)=Y2-8:PRINT "PURPLE PLAYER INPUT":PL=2:GOSUB 340
210 P=INT(RND(1)*2)+1
220 '■■■■ TAMA ■■■■
230 P=P+1+(2*(P=2))
235 IF F(P) THEN IF F(1)*F(2) THEN 170 ELSE 230
240 VY(P)=VY(P)-.2*(VY(P)<8)
250 VX(P)=VX(P)+(.05*W*(VX(P)<16)*(VX(P)>-16))
260 TX(P)=TX(P)+VX(P):TY(P)=TY(P)+VY(P)
270 F(P)=-(TX(P)<0 OR TX(P)>639 OR TY(P)>159)
275 S=POINT(TX(P),TY(P))
280 IF S=4 THEN GOSUB 390' ■■■■ JIMEN
290 IF S=5 THEN 430' ■■■■ BLUE HIT
300 IF S=3 THEN 480' ■■■■ PURPLE HIT
310 PSET(TX(P),TY(P)), -(-7*(P=1)-6*(P=2))*(F(P)=0):BEEP 1:BEEP 0
320 GOTO 230
330 ' ■■■■ INPUT SUB ■■■■
340 INPUT "ANGLE=";AN:AG=(AN/180)*PI
350 INPUT "VELOCITY=(1-16)";V:IF V>16 THEN V=16
360 IF V<1 THEN 340
370 VX(PL)=V*COS(AG):VY(PL)=-V*SIN(AG)/2
380 RETURN
390 '■■■■ BOMB!(JIMEN) ■■■■
400 LINE (TX(P)-6,TY(P)-2)-(TX(P)+6,TY(P)+2),0,BF:LINE(TX(P)-3,TY(P)-3)-(TX(P)+3
,TY(P)+3),0,BF
410 FOR I=1 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:FOR J=1 TO I:NEXT:NEXT
420 F(P)=1:RETURN
430 '■■■■ BOMB!(BLUE) ■■■■
440 GOSUB 530
450 GOSUB 400
460 PRINT "PURPLE PLAYER'S POINT!!":PU=PU+1
470 GOTO 600
480 '■■■■ BOMB!(PURPLE) ■■■■
490 GOSUB 530
500 GOSUB 400
510 PRINT "BLUE PLAYER'S POINT!!":BL=BL+1
520 GOTO 600
530 LOCATE INT(TX(P)/8)-3,INT(TY(P)/8)-2:COLOR 2:PRINT "\ドコー!/":COLOR 7:LOCATE
0,24
540 FOR I=1 TO 35
550 PSET(TX(P)+RND(1)*32-16,TY(P)+RND(1)*16-8),2:BEEP 1
560 PSET(TX(P)+RND(1)*32-16,TY(P)+RND(1)*16-8),7:BEEP 0
570 PSET(TX(P)+RND(1)*32-16,TY(P)+RND(1)*16-8),0
580 NEXT I
590 RETURN
600 ' ■■■■ END ■■■■
610 IF BL>2 THEN LOCATE 32,4:PRINT "BLUE VICTORY!":GOTO 650
620 IF PU>2 THEN LOCATE 30,4:PRINT "PURPLE VICTORY!":GOTO 650
630 PRINT "HIT KEY";:I$=INPUT$(1)
640 CONSOLE 0,25:CLS 3:GOTO 20
650 LOCATE 27,6:PRINT "THANK YOU FOR PLAYING"
660 LOCATE 32,8:PRINT "PLAY AGAIN?";:I$=INPUT$(1)
670 IF I$<>"N" THEN CONSOLE 0,25:CLS 3:GOTO 10
680 CONSOLE 0,25,1,1:CLS 3:END
```

★私は知っている,「私は知っている」ではじまるOFはたいていがウソだということを。(愛知県豊橋市・イロハニポテト14才)……【編：ということは，この文章もウソなんでしょうか？影：本人が言ってるんだもの。】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88DISK BASIC V2モード)用

ファンタジー・パズルゲーム

FANTASY BALL II

（ファンタジー ボール）

BOKUSON

《STORY》

前作(88大全集)で地上にでることができたあなただったが，姿(すがた)はボールのままだった。村の長老(ちょうろう)の話によると……。

「お前は悪魔の魔法にかけられたのじゃ。西の館(やかた)には７人の魔法使いの少女がおる。彼女達はそれぞれ魔法を使うが，お前にかけられた魔法を解けるのは一番奥にいる少女だけじゃ。だが，悪魔に邪魔(じゃま)をされるかも知れん。途中で会う少女に魔法や体力を授(さず)けてもらいながら行くがよい……」

あなたが西の館へ着いたとき，悪魔の魔法によって，少女達は扉に閉じ込められ，さらに周(まわ)りはブロックで囲まれてしまった………。

《PLAY》

テンキーで４方向に移動，スペース・キーで魔法の選択(せんたく)，リターン・キーでゲーム・オーバーです。鍵を二つ使い扉を開けて少女に会ってください。パワーがあって，0になるともちろんゲーム・オーバーです。敵やタイムはないけどハマリが多いので考えながらプレイしてください。

また，ブロックや鍵を重ねることはできません。

《BLOCK》

魔法を使用していないときのブロックの性質は第１図のとおりです。わかりにくいところはプレイして慣(な)れてください。

《MAGIC》

途中から魔法が使えるようになります。効力はつぎのとおり。

［　］はパワー

★MOVE――赤ブロックを引くことができます。 ［30］

★WALL――テンキーの方向に黄ブロックを作ります。選択中は歩けません。 ［35］

★SWORD―灰色ブロックを二つに割ります。 ［40］

★WING――紫ブロックを紫のままワープさせます。 ［45］

★WARP――自分が緑色のブロックを通り抜けます。

魔法を選択中はブロックを動かす（またはこわす）ことができないものもあります。

《参考にしたもの》

電波新聞社　「PC-8801mkIISR活用研究」

「PC-8801大全集Ｉ・II」

ブロック	性質	パワー
灰	・動きません。	
赤	・押すと一つ動きます。	〔2〕
緑	・押すと何かにぶつかるまで動きます。	〔3〕
黄	・押すとこわれます。	〔5〕
紫	・押すと，自分の後ろにワープして灰色ブロックになります。	〔7〕

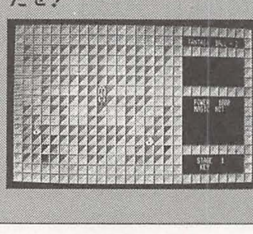
《第１図》ブロックの性質［パワー］

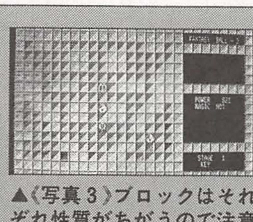
《第１表》主な変数

変数	内容
I％，J％，K％	ループ用
A％，A＄	DATAリード用
P％	パワー
ST％	ステージ
BX％，BY％	座標
GR％(　，　)	面データ
MC％	使用マジック

▲《写真１》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート

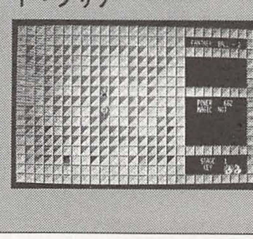
▼《写真２》各面にある鍵を扉の中に入れて魔女を助けだせ！





▲《写真３》ブロックはそれぞれ性質がちがうので注意して動かそう

▼《写真４》鍵を２個とも入れることができたらラウンド・クリア



★言いたい放題：○○のつるっぱげ！じょりっぱげ！ちょりっぱげ!!（○○の中は，自由に入れ替えて使ってください）……(大阪市豊中市・ビレッジリバー13才)……【編：ちょりっぱげとはいったいどういう意味？】

FANTASY BALL IIのプログラム・リスト

```
10 '        ショキ セッテイ
20 NEW CMD:CMD UNLINK     :NEW CMD       :F%=FRE(2)
30 CLS 3  :CLEAR,&HBAFF :WIDTH 80,25 :CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0
40 COLOR 7,0,,0  :DIM  ME%(7,47), GR%(17,13),  MA$(6) ,M$(3)
50 LOCATE 32,10  :PRINT"FANTASY BALL - 2":LOCATE 35,13 :PRINT"by BOKUSON"
60 FOR I%=0 TO 13:FOR J%=0 TO 17          :GR%(J%,I%)=1 :NEXT J%,I%
70 FOR I%=0 TO 3 :READ M$(I%):NEXT I%     :FOR I%=1 TO 6:READ MA$(I%):NEXT I%
80 '        READ DATA
90 FOR I%=&HBB00 TO &HBFA4 STEP &H6C:S%=0  :FOR J%=0 TO &H6B
100 READ A$:A%=VAL("&H"+A$):POKE I%+J%,A%  :S%=(A%+S%)MOD &H100 :NEXT J%
110 READ SU%:IF SU%=S% THEN NEXT I% ELSE E%=(I%-&HBB00)/&H6C+1  :GOTO 150
120 FOR I%=1 TO 7:S%=0        :FOR J%=0 TO 47 :READ A%
130 ME%(I%,J%)=A%: S%=(A%+S%)MOD 10000     :NEXT J%
140 READ SU%      :IF SU%=S% THEN NEXT I% :GOTO 160:ELSE E%=I%+12:GOTO 150
150 BEEP:PRINT "DATA";E%;" ERROR !!"       :END
160 '        DEMO
170 CLS 1        :FOR I%=136 TO 519 STEP 32 :READ A$ :FOR J%=3 TO 0 STEP -1
180 PUT(I%+J%,92+INT(J%/2)),KANJI(VAL("&H"+A$)+&H2300),OR,INT(J%/2)*(-6)+7,0
190 NEXT J%,I%:FOR I%=0 TO 1500      :NEXT I%
200 FOR I%=0 TO 35   :ROLL 1:NEXT I%:FOR I%=0 TO 500 :NEXT I%
210 C%=11:FOR MY%=21 TO 26 :MX%=38 :GOSUB 1180:MX%=41:GOSUB 1180:NEXT MY%
220       FOR MX%=37 TO 42 :MY%=20 :GOSUB 1180:MY%=27:GOSUB 1180:NEXT MX%
230 C%=0 :POKE &HBFFA,&HC   :POKE &HBFFB,&H3
240 FOR MY%=30 TO 42 STEP 3:FOR MX%=22 TO 55 STEP 3 :GOSUB 1180:NEXT MX%,MY%
250 MY%=33:FOR C%=2 TO 5:MX%=C%*9+7    :GOSUB 1180     :NEXT C%
260 MY%=39:FOR C%=8 TO 9:MX%=C%*15-89  :GOSUB 1180     :NEXT C%
270 VX%=1 :VY%=0 :CH%=8 :Y%=39:FOR K%=1 TO 4 :X%=28+K%*3:GOSUB 1110 :NEXT K%
280 MX%=46:MY%=39:C1%=9 :C2%=6:GOSUB 1140    :FOR I%=1 TO 32:ROLL 1 :NEXT I%
290 FOR I%=1 TO 2:CMD PLAY "v2o5"+M$(0),"v3o6"+M$(0),"v4o4r32"+M$(0):NEXT I%
300 FOR I%=1 TO 3:CMD PLAY "v5o5"+M$(1),"v6o6"+M$(1),"v7o4r32"+M$(1):NEXT I%
310              CMD PLAY "v5o5"+M$(2),"v6o6"+M$(2),"v7o4r32"+M$(2)
320 LOCATE 32,20 :PRINT"HIT SPEAS KEY !!":GOSUB 1170:CLS 1  :C%=1
330 '        ガメン セッテイ
340 FOR MY%=0 TO 45 STEP 3:FOR MX%=1 TO 76 STEP 3   :GOSUB 1180 :NEXT MX%,MY%
350 FOR I%=0 TO 2:READ X1%,Y1%,X2%,Y2%:LINE(X1%,Y1%)-(X2%,Y2%),0,BF:NEXT I%
360 F%=FRE(2)      :P%=1000  :MG%=1      :ST%=0
370 CLS:LOCATE 57,2        :PRINT"FANTASY  BALL - 2";:LOCATE 61,21  :PRINT"KEY";
380 '        STAGE GRPHIC WRIGHT
390 ST%=ST%+1 :KE%=0         :BX%=9:BY%=6 :LOCATE 60,20:PRINT"STAGE  ";ST%;
400 LINE(32,24)-(415,167),0,BF  :LINE(440,156)-(607,179),0,BF       :MC%=0
410 FOR I%=0 TO 47               :G%=1000        :FOR J%=0 TO 3
420 X%=INT(I% MOD 4)*4+J%+1:Y%=INT(I%/4)+1:C%=INT(ME%(ST%,I%)/G%)MOD 10
430 GR%(X%,Y%)=C%              :MX%=X%*3+1     :MY%=Y%*3+3     :GOSUB 1180
440 G%=G%/10                   :NEXT J%,I%     :GOSUB 1090
450 '        GAME START
460 LOCATE 64,MC%+11  :PRINT" ";:MC%=MC% MOD MG%+1:COLOR 2
470 LOCATE 64,MC%+11  :PRINT">";:COLOR 7:FOR I%=0 TO 300:NEXT I%:GOTO 960
480 IF (INP(9)OR 191)=191 THEN 460 ELSE IF (INP(1)OR 127)=127 THEN 990
490 VY%=((INP(1)OR 254)=254)-((INP(0)OR 251)=251)
500 VX%=(((INP(0)OR 191)=191)-((INP(0)OR 239)=239))*(VY%=0)
510 X%=BX%*3+1          :Y%=BY%*3+3:WX%=VX%*2 :WY%=VY%*2 :ZX%=VX%*3  :ZY%=VY%*3
520 ON GR%(BX%+VX%,BY%+VY%)+1 GOTO 540,620,690,710,790,810,480,850,480,920
530 '        ハンテイ 1
540 IF MC%=3 THEN 590 ELSE CH%=8    :GOSUB 1110
550 GR%(BX%,BY%)=0          :BX%=BX%+VX% :BY%=BY%+VY%:GR%(BX%,BY%)=8
560 IF GR%(BX%-WX%,BY%-WY%)<>2 OR MC%<>2 THEN 480
570 X%=X%-ZX%:Y%=Y%-ZY% :CH%=2          :P%=P%-30              :GOSUB 1110
580 GR%(BX%-WX%,BY%-WY%)=0              :GR%(BX%-VX%,BY%-VY%)=2:GOTO 960
590 GR%(BX%+VX%,BY%+VY%)=4  :C%=4       :MX%=X%+ZX%             :MY%=Y%+ZY%
600 GOSUB 1180             :P%=P%-35  :GOTO 960
610 '        ハンテイ 2
620  IF MC%<>4 THEN 480
630  X1%=BX%-(VY%=0)*VX%+(VX%=0)       :Y1%=BY%-(VX%=0)*VY%+(VY%=0)
640  X2%=BX%-(VY%=0)*VX%-(VX%=0)       :Y2%=BY%-(VX%=0)*VY%-(VY%=0)
650  IF (GR%(X1%,Y1%)OR GR%(X2%,Y2%))<>0 THEN 480 ELSE C%=0
660  GR%(BX%+VX%,BY%+VY%)=0:MX%=X%+ZX%                :MY%=Y%+ZY%:GOSUB 1180
670  C%=1:GR%(X1%,Y1%)=1 :MX%=X1%*3+1:MY%=Y1%*3+3             :GOSUB 1180
680       GR%(X2%,Y2%)=1 :MX%=X2%*3+1:MY%=Y2%*3+3:GOSUB 1180:P%=P%-40:GOTO 960
690 IF GR%(BX%+WX%,BY%+WY%)<>0 OR MC%=2 THEN 480 ELSE X%=X%+ZX%:Y%=Y%+ZY%:CH%=2
700 GOSUB 1110:P%=P%-2:GR%(BX%+VX%,BY%+VY%)=0:GR%(BX%+WX%,BY%+WY%)=2 :GOTO 960
710  LX%=BX%+VX%:LY%=BY%+VY%         :IF GR%(LX%+VX%,LY%+VY%)<>0 THEN 480
720  IF MC%=6 THEN GR%(BX%,BY%)=0 :MX%=X%          :MY%=Y%:C%=0 :GOTO 760
730  GR%(LX%,LY%)=0:X%=LX%*3+1      :Y%=LY%*3+3:CH%=3:LX%=LX%+VX% :LY%=LY%+VY%
740  GOSUB 1110    :IF GR%(LX%+VX%,LY%+VY%)=0 THEN 730
750  P%=P%-3        :GR%(LX%,LY%)=3:GOTO 960
760  GOSUB 1180     :BX%=BX%+WX%    :BY%=BY%+WY%  :GR%(BX%,BY%)=8  :C%=8
770  MX%=X%+ZX%*2   :MY%=Y%+ZY%*2   :GOSUB 1180   :P%=P%-50        :GOTO 960
780 '        ハンテイ 3
790 IF MC%=3 THEN 480 ELSE P%=P%-5:GR%(BX%+VX%,BY%+VY%)=0
800 C%=0:MX%=X%+ZX%:MY%=Y%+ZY%       :GOSUB 1180:GOTO 960
810  IF GR%(BX%-VX%,BY%-VY%)<>0 THEN 480
820  IF MC%=5 THEN P%=P%-45          :C2%=5 ELSE P%=P%-7          :C2%=1
830  GR%(BX%+VX%,BY%+VY%)=0:C%=0:MX%=(BX%+VX%)*3+1:MY%=(BY%+VY%+1)*3:GOSUB 1180
840  C%=C2%:GR%(BX%-VX%,BY%-VY%)=C2%:MX%=X%-ZX% :MY%=Y%-ZY%:GOSUB 1180:GOTO 960
850 G%=GR%(BX%+WX%,BY%+WY%)         :IF G%<>0 AND G%<>6 THEN 480
860 P%=P%-10:CH%=7:X%=X%+ZX%        :Y%=Y%+ZY%  :GOSUB 1110:GR%(BX%+VX%,BY%+VY%)=0
870 GR%(BX%+WX%,BY%+WY%)=-(G%=0)*7-(G%=6)*6 :IF G%<>6 THEN 960
880 KE%=KE%+1      :C%=-(KE%=2)*9-(KE%=1)*6       :MX%=X%+ZX%
890 MY%=Y%+ZY%   :GOSUB 1180         :C%=7:MY%=42:MX%=KE%*3+65:GOSUB 1180
900 GR%(BX%+WX%,BY%+WY%)=-(KE%=2)*9-(KE%=1)*6                :GOTO 960
910 '        サブ ルーチン
920  LINE(BX%*24+18,BY%*12+19)-STEP(3,0),0
930  IF ST%=7 THEN 1020 ELSE IF ST%=2 THEN P%=P%+3500 ELSE MG%=MG%+1
940  CMD PLAY M$(2),M$(2),"R32"+M$(2):LOCATE 60,6 :PRINT"STAGE";ST%;"CLEAR";
950  GOSUB 1170 :LOCATE 60,6:PRINT"           ";:GOTO 390
960 BEEP 1:FOR I%=0 TO 50     :NEXT I% :BEEP 0:LOCATE 59,11:IF P%<=0 THEN P%=0
970 PRINT USING"POWER   ####";P%;      :IF P%<>0 THEN 480 ELSE 990
980 '        THE END
990 BEEP 1:FOR I%=0 TO 1000:NEXT I%   :BEEP 0:LINE(32,84)-(415,167),0,BF
1000 LOCATE 22,15:PRINT"FANTASY BALL 2";      :LOCATE 24,17:PRINT"GAME OVER";
1010 CMD PLAY M$(2),M$(2),M$(0):GOSUB 1170  :GOTO 360
1020 C1%=8 :C2%=10:MX%=X%          :MY%=Y%      :GOSUB 1140
1030 FOR I%=0 TO 1:CMD PLAY M$(0),M$(0),"R32"+M$(0),M$(3):NEXT I%
1040 FOR I%=0 TO 2:CMD PLAY M$(1),M$(1),"R32"+M$(1),M$(3)+M$(3):NEXT I%
1050              CMD PLAY M$(2),M$(2),"R32"+M$(2),M$(3)
1060 LINE(32,84)-(415,167),0,BF  :LOCATE 22,15:PRINT"FANTASY BALL 2";
1070 LOCATE 25,17:PRINT"The End";:GOSUB 1170  :GOTO 360
1080 '        サブ ルーチン
1090  LOCATE 59,12        :PRINT"MAGIC";    :FOR I%=0 TO MG%
1100  LOCATE 66,MG%+11:PRINT MA$(MG%);:NEXT I%:RETURN
1110   FOR I%=1 TO 3 :MX%=X%   :MY%=Y%:C%=0    :GOSUB 1180
1120   C%=CH%:MX%=MX%+VX%*I%   :MY%=MY%+VY%*I%:GOSUB 1180
1130   MX%=MX%+VX%:MY%=MY%+VY%:FOR J%=0 TO 15:NEXT J%,I%:RETURN
1140              FOR I%=0 TO 1200   :NEXT I%:FOR I%=300 TO 10 STEP -10
1150  C%=C1%:GOSUB 1180:FOR J%=0 TO I%:NEXT J%:C%=C2%:GOSUB 1180
1160  FOR J%=0 TO 100  :NEXT J%,I%     :RETURN
1170   IF (INP(9)OR 191)<>191 THEN 1170 ELSE RETURN
1180  BA%=(C%*&H6C)AND &HFF      :BB%=INT((C%*&H6C+&HBB00)/(&H100))AND &HFF
1190  BC%=(MY%*320+MX%)AND &HFF:BD%=INT((MY%*320+MX%+&HC000)/(&H100))AND &HFF
1200  POKE &HBFF8,BA% :POKE &HBFF9,BB%:POKE &HBFFC,BC%       :POKE &HBFFD,BD%
1210  M%=&HBFB0       :CALL M% :RETURN
1220 '        MOJI DATA
1230 DATA t150@0 c8d8e8f8g8f8e8r8 c8d8e8f8g8e8f8r16.
1240 DATA t150@0 c8d8e8d8c8d8e8d8r8g4.r8g4. c8d8e8f8g8f8e8d8g8f8e8d8c8d8e8f16.
```

★去年は受験生だったのでベーマガに参加できなかったけど，今年からは積極的に参加するぜ!!（福岡県北九州市・ふあんふあん15才）……【つぐ美：おめでとう!!これからは，ベーマガにどんどん投稿してくださいネ！】

```
1250 DATA      @0 c8d8e8d8c8d8e8d8 r8c8r8c8c2
1260 DATA T150V1006 f4a8b8r8f8r8g8 f4.g8f4.r16.
1270 DATA NOT,MOVE,WALL,SWORD,WING,WARP
1280 '■■■■■■■■ DATA 1 -   FLOOR    ■■■■■■■■              SUM
1290 DATA  0, 0, 1,  0, 0, 1, FF,FF,FF,   0, 0, 2,  0, 0, 2, FF,FF,FF
1300 DATA  0, 0,15,  0, 0,15, FF,FF,FF,   0, 0,2A,  0, 0,2A, FF,FF,FF
1310 DATA  0, 1,55,  0, 1,55, FF,FF,FF,   0, 2,AA,  0, 2,AA, FF,FF,FF
1320 DATA  0,15,55,  0,15,55, FF,FF,FF,   0,2A,AA,  0,2A,AA, FF,FF,FF
1330 DATA  1,55,55,  1,55,55, FF,FF,FF,   2,AA,AA,  2,AA,AA, FF,FF,FF
1340 DATA 15,55,55, 15,55,55, FF,FF,FF,  2A,AA,AA, 2A,AA,AA, FF,FF,FF, 92:'■
1350 '■■■■■■■■ DATA 2 - BLOCK 1 (ｳｺﾞｶﾅｲ) ■■■■■■■■
1360 DATA FF,FF,FF,  0, 0, 0,  0, 0, 1,  F5,55,57, 15,55,50, 15,55,57
1370 DATA F5,55,5F, 15,55,58, 15,55,5F,  F5,55,77, 15,55,70, 15,55,77
1380 DATA F5,55,DF, 15,55,D8, 15,55,DF,  F5,57,77, 15,57,70, 15,57,77
1390 DATA F5,5D,DF, 15,5D,D8, 15,5D,DF,  F5,77,77, 15,77,70, 15,77,77
1400 DATA F5,DD,DF, 15,DD,D8, 15,DD,DF,  F7,77,77, 17,77,70, 17,77,77
1410 DATA FD,DD,DF, 1D,DD,D8, 1D,DD,DF,  FF,FF,FF,  0, 0, 0, 7F,FF,FF,192:'■
1420 '■■■■■■■■ DATA 3 - BLOCK 2 ( ｳｺﾞｸ) ■■■■■■■■
1430 DATA FF,FF,FF,  0, 0, 0,  0, 0, 1,  E0, 0,07, 1F,FF,F8,  0, 0, 7
1440 DATA E0, 0,17, 1F,FF,F8,  0, 0,17,  E0, 0,2F, 1F,FF,F8,  0, 0,2F
1450 DATA E0, 1,57, 1F,FF,F8,  0, 1,57,  E0, 2,AF, 1F,FF,F8,  0, 2,AF
1460 DATA E0,15,57, 1F,FF,F8,  0,15,57,  E0,2A,AF, 1F,FF,F8,  0,2A,AF
1470 DATA E1,55,57, 1F,FF,F8,  1,55,57,  E2,AA,AF, 1F,FF,F8,  2,AA,AF
1480 DATA F5,55,57, 1F,FF,F8, 15,55,57,  FF,FF,FF,  0, 0, 0, 7F,FF,FF,220:'■
1490 '■■■■■■■■ DATA 4 - BLOCK 3 ( ｽﾍﾞﾙ) ■■■■■■■■
1500 DATA FF,FF,FF,  0, 0, 0,  0, 0, 0,  E0, 0, 7,  0, 0, 0,  A,AA,AF
1510 DATA E0, 0, 7,  0, 0, 0, 15,55,5E,  E0, 0, 7,  0, 0, 0,  A,AA,FF
1520 DATA E0, 0, 7,  0, 0, 0, 15,55,FE,  E0, 0, 7,  0, 0, 0,  A,AF,FF
1530 DATA E0, 0, 7,  0, 0, 0, 15,5F,FE,  E0, 0, 7,  0, 0, 0,  A,FF,FF
1540 DATA E0, 0, 7,  0, 0, 0, 15,FF,FE,  E0, 0, 7,  0, 0, 0,  F,FF,FF
1550 DATA E0, 0, 7,  0, 0, 0, 1F,FF,FE,  FF,FF,FF,  0, 0, 0, 77,77,77, 24:'■
1560 '■■■■■■■■ DATA 5 - BLOCK 4 (  ｺﾜﾚﾙ) ■■■■■■■■
1570 DATA FF,FF,FF,  0, 0, 0,  0, 0, 1,  E0, 0, 7,  A,AA,A8,  A,AA,AF
1580 DATA E0, 0, 7, 15,55,58, 15,55,5F,  E0, 0, 7,  A,AA,F8,  A,AA,FF
1590 DATA E0, 0, 7, 15,55,F8, 15,55,FF,  E0, 0, 7,  A,AF,F8,  A,AF,FF
1600 DATA E0, 0, 7, 15,5F,F8, 15,5F,FF,  E0, 0, 7,  A,FF,F8,  A,FF,FF
1610 DATA E0, 0, 7, 15,FF,F8, 15,FF,FF,  E0, 0, 7,  F,FF,F8,  F,FF,FF
1620 DATA E0, 0, 7, 1F,FF,F8, 1F,FF,FF,  FF,FF,FF,  0, 0, 0, 7F,FF,FF,168:'■
1630 '■■■■■■■■ DATA 6 - BLOCK 5 (  ﾜｰﾌﾟ) ■■■■■■■■
1640 DATA FF,FF,FF,  0, 0, 0,  0, 0, 1,  EA,AA,AF,  A,AA,A8,  0, 0, 7
1650 DATA F5,55,5F, 15,55,58,  0, 0, 7,  EA,AA,FF,  A,AA,F8,  0, 0, 7
1660 DATA F5,55,FF, 15,55,F8,  0, 0, 7,  EA,AF,FF,  A,AF,F8,  0, 0, 7
1670 DATA F5,5F,FF, 15,5F,F8,  0, 0, 7,  EA,FF,FF,  A,FF,F8,  0, 0, 7
1680 DATA F5,FF,FF, 15,FF,F8,  0, 0, 7,  EF,FF,FF,  F,FF,F8,  0, 0, 7
1690 DATA FF,FF,FF, 1F,FF,F8,  0, 0, 7,  FF,FF,FF,  0, 0, 0, 7F,FF,FF,168:'■
1700 '■■■■■■■■ DATA 7 -    DOOR    ■■■■■■■■
1710 DATA  0, 0, 0,  0,FE, 0, FE,FE,FF,   0, 0, 0,  3,FF,C0, FB,C3,DF
1720 DATA  0, 0, 0,  F,FF,F0, EF,C3,F7,   0, 0, 0, 3F,FF,FC, BF,FF,FD
1730 DATA  3,FF,C0, 7C,18,3E, 7C, 0,3E,   F,FF,F0, 70,18,0E, 70, 0,1E
1740 DATA  F,FF,F0, 70,18,0E, 70, 0,2E,   F,99,F0, 70,18,0E, 70,66,5E
1750 DATA  F,99,F0, 70,18,0E, 70,66,AE,   F,FF,F0, 70,18,0E, 70,41,5E
1760 DATA  F,FF,F0, 70,18,0E, 72,E2,BE,   F,FF,F0, 70,18,0E, 75,E5,7E, 95:'■
1770 '■■■■■■■■ DATA 8 -    KEY     ■■■■■■■■
1780 DATA  0,7E, 0,  0, 0, 0, FF,81,FF,   0,C3,C0,  0,3C, 0, FF,3C,3F
1790 DATA  0,C0,60,  0,3F,80, FF,3F,9F,   0,C0,60,  0,3F,80, FF,3F,EF
1800 DATA  0,C3,C0,  0,3C, 0, FF,3D,DF,  1F,C3,F8,  0,3C, 0, E0,3F,FB
1810 DATA 78,15,5E,  7,FF,E0, 87,FF,FE,  C0,2A,AB, 3F,FF,FC, 3F,FF,FF
1820 DATA C1,41,57, 3F,C3,FC, 3F,C3,FF,  7A,82,BE,  7,C3,E0, 87,C3,FE
1830 DATA 1F,55,F0,  0,FF, 0, DF,FF,F7,   3,FF,C0,  0, 0, 0, FB,FF,DF, 64:'■
1840 '■■■■■■■■ DATA 9 -    BALL    ■■■■■■■■
1850 DATA  0, 0, 0,  0,7E, 0, FF,7E,FF,   0, 0, 0,  3,FF,C0, FB,FF,DF
1860 DATA  0, 0, 0,  F,18,F0, EF,18,F7,   0, 0, 0, 7F,18,FE, 9F,18,F9
1870 DATA  0, 0, 0, FF,18,FF, 1F,18,F8,   0, 0, 0, FF,FF,FF, 1F,FF,F8
1880 DATA  0, 0, 0, EF,81,F7,  F,81,F0,   0, 0, 0, E3,FF,C7, 1B,FF,D8
1890 DATA  0, 0, 0,  1,FF,80, FE,3C,7F,   0, 0, 0,  1,E7,80, FE,18,7F
1900 DATA  0, 0, 0,  F,E7,F0, F0,18,0F,   0, 0, 0,  F,E7,F0, F0,18, F,249:'■
1910 '■■■■■■■■ DATA 10 -   GIRL    ■■■■■■■■
1920 DATA  0,7E, 1,  0, 0,01, FF, 0,FF,   1,FF,82,  0, 0,82, FC, 1,BF
1930 DATA  3,DB,D5,  0,18,15, F8,18,5F,   3,99,CA,  0,99, A, F8,99,1F
1940 DATA  3,99,D5, 70,99,15, 88,99,1F,   3,7E,CA, 70,7E, A, 88,7E,1F
1950 DATA  F,4A,F5, 30, 0,15, CC,4A,3F,   7,7E,FA, 38, 0, A, DC,7E,2F
1960 DATA  1,7F,7D, 31, 1,05, CF,81,F7,   2, 0, A, 33,57,BA, CE, 0,7F
1970 DATA 14, 0,15, 15,5D,D5, FC, 0,3F,  28, 0, A, 2D,7E,EA, F8, 0,1F, 80:'■
1980 '■■■■■■■■ DATA 11 -    BOY    ■■■■■■■■
1990 DATA  0, 0, 0,  0, 0, 0, FF, 0,FF,   0, 0, 0,  0, 0, 0, FC, 0,3F
2000 DATA  0,3C, 0,  0,3C, 0, F8,3C,1F,   0,99, 0,  0,99, 0, F8,99,1F
2010 DATA  0,99, 0,  0,99, 0, F8,99,1F,   C,FF,30,  3,7E,C0, F4,7E,2F
2020 DATA 1E,7E,78,  1,81,80, EC,18,37,  3F,3C,FC,  0,C3, 0, DE,3C,7B
2030 DATA 3C,24,3C,  0,DB, 0, DB,24,DB,   1,E7,80,  0,18, 0, FE,E7,7F
2040 DATA  2,E7,40,  1, 0,80, FC,DB,3F,   0, 0, 0,  7,C3,E0, F0,18, F,187:'■
2050 '■■■■■■■■ DATA 12 - FIRE & ﾏｼﾝｺﾞ ■■■■■■■■
2060 DATA  0,3C, 0,  0,FF,3C,  8,FF,3C,  0,3C, 0'■■ FIRE BALL ■■
2070 DATA F3,3A,C2,E6, F6, 2,D3,31,  2A,F8,BF,ED, 5B,FC,BF,ED
2080 DATA 4B,FA,BF,C5, D5,48, 6, 0,  C5,D3,5C,ED, B0,D3,5F,C1
2090 DATA D1,D5,C5,D3, 5D,ED,B0,D3,  5F,C1,D1,D5, D3,5E,ED,B0
2100 DATA D3,5F,D1,E5, 21,50, 0,19,  EB,E1,C1,0D, 20,D5,3A,C2
2110 DATA E6,D3,31,FB, C9, 0, 0, 0,   0, 0, 4, 1,  0, 0, 0, 0
2120 DATA  0, 0, 0, 0,  0, 0, 0, 0,   0, 0, 0, 0,  0, 0, 0, 0        , 87:'■
2130 '■■■■■■■■ DATA 13 STAGE 1 ■■■■■■■■
2140 DATA  110,    0,    0, 110,    0, 110, 110,    0, 1000, 110, 110,    1
2150 DATA 1100,    0,    0,  11, 1101,1100,6011,1011, 1100,    0,8000,   11
2160 DATA  110, 110, 110, 110, 5011, 110, 110,1100,  701,    0,    0,1002
2170 DATA    2,    0,    0, 700,   24,1100,  11, 502,   30, 110, 110,5000,7169
2180 '■■■■■■■■ DATA 14 STAGE 2 ■■■■■■■■
2190 DATA    1,1010,1011,1041,  603,    0,    3,  74,  401, 101, 111,    0
2200 DATA 1211,    1,   30,  10,    0,1003,3011,1300,    0,    3,8050,   23
2210 DATA  100,    0,   10,1300, 1131,    0,   10,    0,    0,1100,   11,    0
2220 DATA  100,    0,   11,    0,  170,1100,   11,    0,    0,1000,    0, 100,5152
2230 '■■■■■■■■ DATA 15 STAGE 3 ■■■■■■■■
2240 DATA   11, 100,    0, 100,  701,1010,1000,2001,    0,1001, 100,1050
2250 DATA   15,1000,    1,    0, 3010,    0,    0,1000,  200,    0,8000,3401
2260 DATA 1010,    0,    0, 160,   10,    0,    0,1000, 1011, 101,   10,    0
2270 DATA    0,1000,1010,1010,   70,    0,    3,    0,  100,1010,1110,    0,2316
2280 '■■■■■■■■ DATA 16 STAGE 4 ■■■■■■■■
2290 DATA 1101,    1, 301,1100, 1020,    1,    0, 100,    1,    0, 110,    0
2300 DATA    1,    0, 110,    0,    1,    0,   11,3100,    1,    0,8001, 100
2310 DATA 1311,    0,    1, 100, 1001,1000, 101, 110,    1,1000,1000,   20
2320 DATA 1000,1110,1011,  10, 1710,1116,1011,1710,    0,    0,    0,    0,9383
2330 '■■■■■■■■ DATA 17 STAGE 5 ■■■■■■■■
2340 DATA    0, 100,   11, 600,  470,1100,   20,  10,    1,1100,   11,1010
2350 DATA 4331,1000,   11,1001, 1000, 200,   10,    0, 1011,1000,8001,1010
2360 DATA 1111,1000,    1,1310,  110,    0,   11, 100,    0,    0,   11,   10
2370 DATA    0,    0,   11, 700,    0,    0,   11,    1,    0,    0,    0, 111,7506
2380 '■■■■■■■■ DATA 18 STAGE 6 ■■■■■■■■
2390 DATA 1050,   11,6110,    0, 1071,1011,5110,1170, 1001,1011, 110,1100
2400 DATA    1,   10,   10,    0,    1,1010,   10,1101,    2,1000,8000,1101
2410 DATA 1001,1000,    1,1000, 1131,1000,    1,1302, 1005,    0,    0,    1
2420 DATA   11,1000,   11, 111,   11,1000,   11, 110,    0,    0,    1,    0, 709
2430 '■■■■■■■■ DATA 19 STAGE 7 ■■■■■■■■
2440 DATA    0, 100,6010,    0,    0, 102,   10,    0,    0, 110, 110,    0
2450 DATA    0, 113,3110,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,8000,    0
2460 DATA 1111,1000,    1,1111, 1111,1000,    1,1111, 1103,    0,    0,3070
2470 DATA  120,1000,    1,1010,   70,1000,    1,1000,   20,1000,    1,1000,4507
2480 '■■■■■■■■ KANJI & LINE ■■■■■■■■
2490 DATA 46,41,4E,54,41,53,59,40,42,41,4C,4C
2500 DATA 440, 12,607, 23, 440, 36,607, 71, 440, 84,607,143
```


★UNIXとENIXを混同していた私でも，プログラムが作れるでしょうか？（東京都世田谷区・天野純一18才）

……【編：MS-DOSのことを京都弁だと思っている影さんでも，少しはできるのだから，だいじょうぶ!!】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用

マウス対応のブロックくずし

ブロックくずし

堀込　英樹

使いかた遊びかた

まず，パターンのリスト（**リスト1**）を入力して，SAVEしてからRUNしてください。つぎにメインのリスト（**リスト2**）を入力してSAVEしてRUNしてください。2回目からはメイン・プログラム（**リスト2**）をRUNさせればOKです。

操作方法

操作はマウスで行ないます。マウスの左ボタンをクリックすると，ゲームがはじまります。マウスを左右に動かして，反射板を移動させてください。

改造のアドバイス

2040行以下のDATAはすべて面データですので，好きな面を作ったり，面をつけたしたりできます。面データは，すべて横11，縦10にしてください。面をつけたす場合は1110行のSTMAXに面数を代入してください。

★　　★

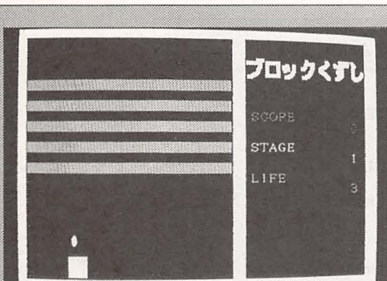
CHECKER FLAG

編：VA用のブロックくずしですが。

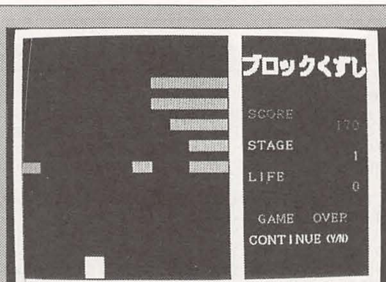
Dr.D：せっかくPC-88VAという16ビットの高性能マシンを使うのじゃから単なるブロックくずしを作ったのでは，あまりにも芸がなさすぎるというものじゃ。

編：VAにはスプライト機能があるので，比較的この手のゲームは作りやすいんじゃないですか？

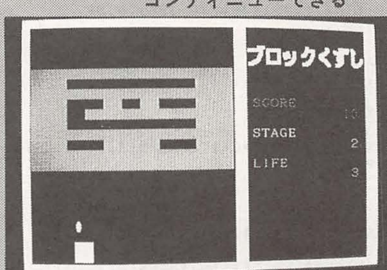
Dr.D：そのとおり！今度はVAらしい，くふうをこらしたものをたのむゾ!!



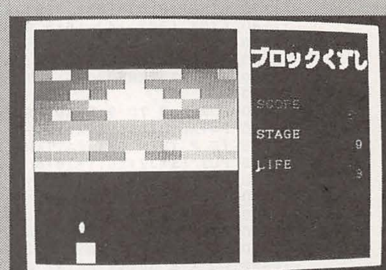
▲《写真1》ゲーム・スタート!!ゲーム内容は普通のブロックくずし



▲《写真2》3回下に落とすとゲーム・オーバー。コンティニューできる



▲《写真3》すべてブロックを消すとつぎのステージへ!!ラッキー！



▲《写真4》これはステージ9。ずいぶんブロックの色数も増えたゾ!!

★テスト中に影さんの絵を描いて90点をとった僕って変でしょうか？(山口市・SHYO 13)……【影：私の絵を描いて90点もとれるとは，なかなか理解のある先生だこと。こういう先生が私の学校にもいたらよかったのに。】

《リスト1》ブロックくずしのパターン作成プログラム・リスト

```
1000 CLEAR:CLS 3:PALETTE:SCREEN WIDTH 5,640,4
1010 ERASE PATTERN ALL
1020 DIM A%(30000!)
1030 FOR I=0 TO 5:RESTORE 1140:FOR Y=0 TO 15
1040 IF (Y MOD 2)=0 THEN READ A$
1050 FOR X=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,X¥2+1,1))
1060 IF A=1 THEN C=I+1 ELSE IF A=2 THEN C=I+9
1070 PSET (X+I*32,Y+208),C
1080 NEXT X:NEXT Y
1090 GET @(I*32,208)-STEP(31,15),A%
1100 PUT PATTERN I+1,A%,4
1110 NEXT I
1120 '
1130 '    0 2 4 6 8 0 2 4  0 2 4 6 8 0 2 4  0 2 4 6 8 0 2 4  0 2 4 6 8 0 2 4
1140 DATA 2222222222222222,2111111111111112,2112222222222112,2112111111112112
1150 DATA 2112111111112112,2112222222222112,2111111111111112,2222222222222222
1160 '
1170 RESTORE 1240:READ A$
1180 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 31
1190 PSET (X,Y+240),VAL("&H"+MID$(A$,X¥2+1,1))
1200 NEXT X:NEXT Y
1210 GET @(0,240)-STEP(31,15),A%
1220 PUT PATTERN 7,A%,4
1230 '
1240 DATA 8F77F8F77F8F77F8
1250 '
1260 RESTORE 1330
1270 FOR Y=0 TO 7:READ A$:FOR X=0 TO 7
1280 PSET (X,Y+272),VAL("&H"+MID$(A$,X+1,1))
1290 NEXT X:NEXT Y
1300 GET @(0,272)-STEP(7,7),A%
1310 PUT PATTERN 8,A%,4
1320 '
1330 DATA 00888800,088FF880,88FFFF88,88F77F88
1340 DATA 88F77F88,88FFFF88,088FF880,00888800
1350 '
1360 FOR I=0 TO 6
1370 PUT @(16*I,0),KANJI(ASC(MID$("ブロックくずし",I*2+1,2))),PSET
1380 NEXT I
1390 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 111
1400 IF POINT(X,Y)=0 THEN 1420
1410 LINE (X*2,Y*2+32)-STEP(1,1),7,BF:GOTO 1460
1420 FOR J=-1 TO 1:FOR K=-1 TO 1
1430 IF POINT(X+J,Y+K)<>0 AND POINT(X+J,Y+K)<>-1 THEN 1450
1440 NEXT K:NEXT J:GOTO 1460
1450 LINE (X*2,Y*2+32)-STEP(1,1),8,BF
1460 NEXT X:NEXT Y
1470 GET @(0,32)-STEP(223,31),A%
1480 PUT PATTERN 9,A%,4
1490 SAVE PATTERN "BLOCK.PAT",ALL
1500 '
1510 DEF FNRAD(TH)=TH*3.14159/180
1520 OPEN "SINCOS.DAT" FOR OUTPUT AS #1
1530 FOR I=0 TO 359:PRINT #1,SIN(FNRAD(I)),COS(FNRAD(I)):NEXT I
1540 CLOSE
```

《リスト2》ブロックくずしのメイン・プログラム・リスト

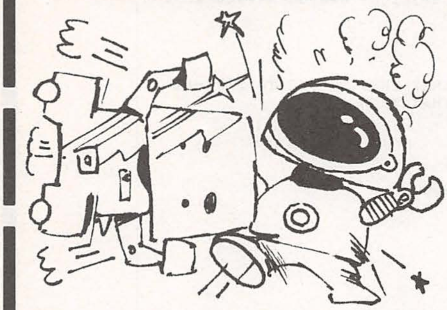
```
1000 '        B L O C K  くずし
1010 '===  初期設定
1020 CLEAR:CLS 3:PALETTE:SCREEN WIDTH 5,640,4:ERASE PATTERN ALL
1030 CONSOLE ,,0:COLOR 7,0,0:SPRITE SCREEN 1:COMPOSE 2,1,0:BGM 1
1040 MOUSE 0:MOUSE 3,0,4:MOUSE 4,16,352,336,352
1050 ON MOUSE(1) GOSUB 1590:ON COLLISION GOSUB 1620:COLLISION ON
1060 '
1070 H=VAL(LEFT$(TIME$,2)):M=VAL(MID$(TIME$,4,2)):S=VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1080 RANDOMIZE (H MOD 12)*3600+M*60+S-32768!
1090 '
1100 DIM A%(10000),M(10,9),SI(360),CO(360)
1110 XMIN=16:YMIN=16:XMAX=360:YMAX=376:SC=0:ST=1:LI=3:STMAX=10
1120 '
1130 OPEN "SINCOS.DAT" FOR INPUT AS #1
1140 FOR I=0 TO 359:INPUT #1,SI(I),CO(I):NEXT I
1150 CLOSE
1160 '
1170 LINE (0,0)-(639,399),8,BF:LINE (14,14)-(370,386),0,BF
1180 LINE (392,14)-(616,386),0,BF
1190 '
1200 LOAD PATTERN "BLOCK.PAT",ALL
1210 GET PATTERN 9,A%:PUT (392,44),A%,PSET,,,1
1220 '
1230 FOR Y=0 TO 9:READ P$:FOR X=0 TO 10
1240 P=VAL(MID$(P$,X+1,1))
1250 IF P THEN GET PATTERN P,A%:M(X,Y)=P:C=C+1 ELSE M(X,Y)=0:GOTO 1270
1260 PUT (X*32+16,Y*16+80),A%,PSET,,,1
1270 NEXT X:NEXT Y
1280 '
1290 COLOR 2:LOCATE 50,8:PRINT "S C O R E"
1300 LOCATE 55,9:PRINT AKCNV$(RIGHT$(SPACE$(10)+STR$(SC),10))
1310 COLOR 3:LOCATE 50,11:PRINT "S T A G E"
1320 LOCATE 55,12:PRINT AKCNV$(RIGHT$(SPACE$(10)+STR$(ST),10))
1330 COLOR 4:LOCATE 50,14:PRINT "L I F E"
1340 LOCATE 55,15:PRINT AKCNV$(RIGHT$(SPACE$(10)+STR$(LI),10))
1350 '
1360 START SPRITE:MOUSE 1,178,352,0:MOUSE (1) ON
1370 DEF SPRITE 1 AS 7:LOCATE SPRITE 1,178,352:TURN ON SPRITE
1380 DEF SPRITE 2 AS 8:LOCATE SPRITE 2,188,320:TURN ON SPRITE
```


★頭を洗ってたら，サイレンが鳴ったので，火事現場に直行した。気がついたら頭がトゲトゲのウニになっていた。(岩手県下閉伊郡・消防団員4年目にして二度目の火事28才)……**【つぐ美：いつもご苦労さまですネ！】**

```
1390 '=== メイン
1400 WHILE MOUSE(2,1)=0:WEND
1410 '
1420 TH=INT(RND*2)*90+45:GOSUB 1550
1430 '
1440 MX=SPRITE(2,3)+4:MY=SPRITE(2,4)-2:IF POINT(MX,MY) THEN N=1:GOTO 1680 ELSE M
Y=SPRITE(2,4)+10:IF POINT(MX,MY) THEN N=2:GOTO 1680
1450 MX=SPRITE(2,3)-2:MY=SPRITE(2,4)+4:IF POINT(MX,MY) THEN N=3:GOTO 1680 ELSE M
X=SPRITE(2,3)+10:IF POINT(MX,MY) THEN N=4:GOTO 1680
1460 GOTO 1440
1470 '
1480 SPRITE 2,"",1:SX=SPRITE(2,3):SY=SPRITE(2,4)
1490 IF SX<XMIN THEN TH=540-TH:SX=XMIN ELSE IF SX>XMAX THEN TH=540-TH:SX=XMAX
1500 IF SY<YMIN THEN TH=360-TH:SY=YMIN ELSE IF SY>YMAX THEN 1850
1510 LOCATE SPRITE 2,SX,SY
1520 GOSUB 1550
1530 GOTO 1440
1540 '
1550 TH=(TH+720) MOD 360:OX=CO(TH)*800:OY=-SI(TH)*800
1560 SPRITE 2,"S350 M=OX;,=OY;",1
1570 RETURN
1580 '
1590 SPRITE 1,"H"+STR$(MOUSE(0))+",352"
1600 RETURN
1610 '
1620 SPRITE 2,"",1:PLAY "@1003A64"
1630 LOCATE SPRITE 2,SPRITE(2,3),344
1640 TH=360-TH+(SPRITE(1,3)+16-(SPRITE(2,3)+4))/5
1650 GOSUB 1550
1660 RETURN
1670 '
1680 SPRITE 2,"",1:PLAY "@1004C64"
1690 DX=INT((MX-16)/32):DY=INT((MY-80)/16)
1700 IF DX<0 OR DY<0 OR DX>10 OR DY>9 THEN 1480
1710 M(DX,DY)=M(DX,DY)-1
1720 ON N GOTO 1730,1740,1750,1760
1730 SX=MX-5:SY=DY*16+98:TH=360-TH:GOTO 1770
1740 SX=MX-5:SY=DY*16+68:TH=360-TH:GOTO 1770
1750 SX=DX*32+50:SY=MY-4:TH=540-TH:GOTO 1770
1760 SX=DX*32+5:SY=MY-4:TH=540-TH
1770 LOCATE SPRITE 2,SX,SY
1780 IF M(DX,DY)=0 THEN LINE (DX*32+16,DY*16+80)-STEP(31,15),0,BF:C=C-1:GOTO 180
0
1790 GET PATTERN M(DX,DY),A%:PUT (DX*32+16,DY*16+80),A%,PSET,,,1
1800 SC=SC+10:COLOR 2:LOCATE 55,9:PRINT AKCNV$(RIGHT$(SPACE$(10)+STR$(SC),10))
1810 IF C=0 THEN 1890
1820 GOSUB 1550
1830 GOTO 1440
1840 '
1850 IF LI=0 THEN 1960
1860 LI=LI-1:COLOR 4:LOCATE 55,15:PRINT AKCNV$(RIGHT$(SPACE$(10)+STR$(LI),10))
1870 GOTO 1380
1880 '
1890 COLOR 7:LOCATE 50,20:PRINT "N I C E ! ! C L E A R"
1900 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1910 LOCATE 50,20:PRINT SPACE$(26)
1920 ST=ST+1:IF ST>STMAX THEN ST=1:RESTORE
1930 COLOR 3:LOCATE 55,12:PRINT AKCNV$(RIGHT$(SPACE$(10)+STR$(ST),10))
1940 GOTO 1230
1950 '=== おしまい
1960 COLOR 1:LOCATE 50,18:PRINT " G A M E   O V E R"
1970 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1980 COLOR 7:LOCATE 50,20:PRINT "C O N T I N U E (Y/N)":Y$=INPUT$(1)
1990 IF Y$="Y" OR Y$="y" THEN CLS:LI=3:SC=0:GOTO 1290
2000 IF Y$="N" OR Y$="n" THEN CLS 3:END ELSE GOTO 1980
2010 '
2020 '=== R O U N D   D A T A
2030 '
2040 DATA 11111111111,00000000000,11111111111,00000000000,11111111111
2050 DATA 00000000000,11111111111,00000000000,11111111111,00000000000
2060 '
2070 DATA 11111111111,11000000011,11001110011,11001010011,11000000011
2080 DATA 11000000011,11001010011,11001110011,11000000011,11111111111
2090 '
2100 DATA 20202020202,01010101010,20202020202,01010101010,20202020202
2110 DATA 01010101010,20202020202,01010101010,20202020202,01010101010
2120 '
2130 DATA 22222222222,20000000002,20222222202,20200000202,20202220202
2140 DATA 20202020202,20200020202,20222220202,20000000202,22222222202
2150 '
2160 DATA 33003330033,00111111100,20200000202,04444444440,55550505555
2170 DATA 10020202001,55225552255,11110101111,11022022011,50550505505
2180 '
2190 DATA 11110001111,00002220000,33330003333,00004440000,55550005555
2200 DATA 00006660000,55550005555,66660006666,77770007777,00007770000
2210 '
2220 DATA 12345654321,65432123456,11223432211,00000000000,55555555555
2230 DATA 66550005566,11111111111,00000000000,66666666666,77777777777
2240 '
2250 DATA 77777777700,00000000000,00777777777,00000000000,77777777700
2260 DATA 00000000000,00777777777,00000000000,77777777700,00000000000
2270 '
2280 DATA 10203030201,22220702222,22020702022,40077777004,10225552201
2290 DATA 11111111111,00044444000,77701110777,41122522114,77700000777
2300 '
2310 DATA 77777777777,11000000011,20044044002,00115551100,00522522500
2320 DATA 00445554400,50055555005,60006660006,77077777077,11011111011
```

★Dr.D様，たいへんでございますっ!! 私の妹は，Dr.様のことを，こともあろうに「D&D」などと言っておりましたのです！失礼しました～っっ!!（島根県安来市・源　乱舞12才）……【Dr.D：私はドクターじゃゾ!!】

PC-9801/286シリーズ(N88日本語BASIC(86))用



温度差を利用して敵をやっつけろ!!

VIPER（バイパー）

松尾　真臣

◆ストーリ

ある倉庫に作業用ロボットが導入された。しかし，これは不良品であった。当然，ロボットは制御できなくなった。そこで「マムシ」と呼ばれる遠隔操作ロボットで破壊しなければならない。

◆遊びかた

自機をテンキーで上下左右に移動します。画面下方より冷気と熱気がでます。これを取ると自機や敵の温度が上下します。温度が変わると自機や敵の色が変わります。高いほうから，赤→黄→空色→青の順です。自機の温度が敵より低いとき，敵に当たると敵が死に，自機の温度が一つあがります。自機と敵が同じときは，自機，敵ともに温度が一つあがります。自機のほうが高いときは1機減ります。敵を9機やっつけると面クリアです。

しかし，敵を何機かやっつけると亡霊がでます。これは敵の姿をしていますが，全く当たり判定がありません（つまり自機と当たっても，冷熱気に当たってもどうにもならない）。

また，1面につき1回フラッシュが使えます（スペース・キー）。これは今でている敵全部(含亡霊)を赤（最も高い温度）にします。もし，その面に1回も使わなければ，ストックされます。つまり次の面で2回使えるようになるということです。また，障害物には“見えない壁“や”通れる壁”があります。

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
X，Y	自機座標	TC( )	敵カウント
EX，EY，	自機移動量	TG(，)	敵出現時の温度
VX，VY		SX，SY	冷熱気座標
MO	自機温度	SO	冷熱器温度（冷気か熱気）
ML	自機残り	UX，UY	冷熱気移動量
MS	スコア	SF	冷熱気フラグ
FL	フラッシュの残り	GO(，)	仮想VRAM
TX( )，TY( )	敵座標	GI(，)	面データ
XI，Y1	敵座標	R	面
FX( )，FY( )	敵移動量	I0	キー入力用
X2，Y2	敵移動量	M%( )	自機　キャラ
L1，L2	敵と自機との距離	T%	敵　キャラ
TT( )	敵温度	S%( )	冷熱気キャラ
TL( )	敵残り	C%( )	背景　キャラ
TF	敵フラグ		

CHECKER FLAG

編：なかなかユニークなアイデアですね。

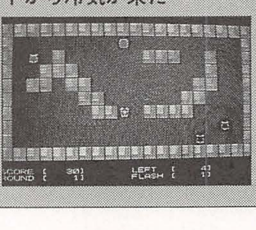
Dr.D：うむ，このゲームには温度の要素がうまく取り入れられている。なかなかおもしろいゾ!!

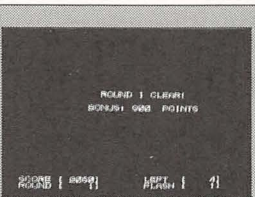
影：Dr.! GOSUB文で＊SHOKIなど行番号のないのがあるんですけど？

Dr.D：これは＊のあとにくるサブ・ルーチンへ直接とばしているのじゃ。たとえば＊SHOKIだったら1140行からはじまっているサブ・ルーチンへ飛べという意味なんじゃ。

▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート

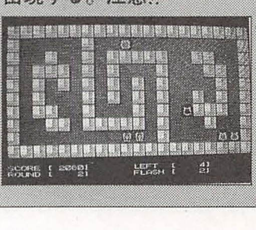
▼《写真2》一番上のまん中にいるのが自機。下から冷気が来た





▲《写真3》一定数敵を倒せばラウンド・クリア。ボーナス得点!

▼《写真4》2面は，見えない壁と通れる壁が出現する。注意!!



★クラス会の2次会が終わって，家が近所の女の子を送って帰ろうとしたら，「ちゃんと送ってもらえよ」と言われた。(愛媛県宇和島市・鴻池享正19才)……【影：私はつぐ美ちゃんに送ってもらってるから安心して帰れる。】

VIPERのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■ VIPER for PC-9801 series ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 GOSUB *SHOKI
30 WIDTH 80:GOSUB *TITLE:WIDTH 40
40 '■■■■■■■■■■■ メイン ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
50 FOR I=0 TO 2:TL(I)=3:NEXT I
60 GOSUB *MAKE
70 '■■■■■■■■■■■ 自分移動 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 I0=INP(&HE0) AND INP(&HE1):VX=(I0=239)-(I0=191):VY=(I0=254)-(I0=251)
90 IF G0(X+VX,Y+VY)<>1 AND (VX<>0 OR VY<>0) THEN EX=VX:EY=VY
100 IF G0(X+EX,Y+EY)=1 THEN 130
110 IF G0(X+EX,Y+EY)=3 THEN GOSUB *PRI:GOTO 130
120 PUT@(X*32,Y*16),C%,PSET:X=X+EX:Y=Y+EY:PUT@(X*32,Y*16),M%(98*MO),PSET
130 G0(X,Y)=0:GOSUB *JUDGE1:IF INP(&HE9)=191 THEN GOSUB *FLASH
140 '■■■■■■■■■■■ 敵移動 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
150 FOR I=0 TO 2:IF TC(I)>0 THEN TC(I)=TC(I)-1:GOTO 200
160 TC(I)=10:IF TF(I)=0 AND TL(I)>0 THEN GOSUB *TEKI1:GOTO 200
170 TI=0:X1=TX(I):Y1=TY(I):IF MO=TT(I) THEN GOSUB *TEKI2 ELSE GOSUB *TEKI3
180 IF TI=1 THEN 200 ELSE TX(I)=X1+X2:TY(I)=Y1+Y2:FX(I)=X2:FY(I)=Y2
190 PUT@(X1*32,Y1*16),C%,PSET:PUT@(TX(I)*32,TY(I)*16),T%(98*TT(I)),PSET
200 GOSUB *JUDGE2:NEXT I
210 '■■■■■■■■■■■ 気体移動 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
220 IF SF=0 THEN GOSUB *KI:GOTO 250 ELSE PUT@(SX*32,SY*16),C%,PSET
230 IF SY-1<1 THEN SF=0:GOTO 260 ELSE IF G0(SX,SY-1)=0 THEN SY=SY-1:GOTO 250
240 IF G0(SX+UX,SY)=0 THEN SX=SX+UX ELSE UX=-UX
250 PUT@(SX*32,SY*16),S%(98*((SO+1)¥2)),PSET:GOSUB *JUDGE1
260 '■■■■■■■■■■■ その他 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
270 GOSUB *HYO:FOR I=0 TO 70:NEXT I:GOTO 80
280 *JUDGE1 '■■■■■■■■■■■ 判定1 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
290 IF X<>SX OR Y<>SY OR SF=0 THEN RETURN
300 MO=MO-SO:IF MO<0 THEN MO=0 ELSE IF MO>3 THEN MO=3
310 SF=0:GOSUB *BEEP1:PUT@(SX*32,SY*16),M%(MO*98),PSET:MS=MS+1:RETURN
320 *JUDGE2 '■■■■■■■■■■■ 判定2 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
330 IF X=TX(I) AND Y=TY(I) AND TF(I)=1 THEN *JUDGE3
340 IF SX<>TX(I) OR SY<>TY(I) OR TF(I)=0 THEN RETURN
350 TT(I)=TT(I)-SO:IF TT(I)<0 THEN TT(I)=0 ELSE IF TT(I)>3 THEN TT(I)=3
360 PUT@(SX*32,SY*16),T%(98*TT(I)),PSET:SF=0:GOSUB *BEEP1:RETURN
370 *JUDGE3 '■■■■■■■■■■■ 判定3 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
380 IF MO>TT(I) THEN TL(I)=TL(I)-1:TF(I)=0:MO=MO-1:MS=MS+1*5+5:GOTO *JUDGE4
390 IF MO=TT(I) THEN TT(I)=TT(I)+(TT(I)>0):MO=MO+(MO>0):TC(I)=3:GOTO *BEEP1
400 IF MO<TT(I) THEN ML=ML-1:GOTO *JUDGE5
410 *JUDGE4 '■■■■■■■■■■■ 判定4 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
420 GOSUB *BEEP3:IF TL(0)=0 AND TL(1)=0 AND TL(2)=0 THEN RETURN *CLE
430 RETURN
440 *JUDGE5 '■■■■■■■■■■■ 判定5 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
450 GOSUB *BEEP3:IF ML=-1 THEN RETURN *OVER ELSE *MAKE
460 *TEKI1 '■■■■■■■■■■■ 敵サブ1 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
470 TC(I)=0:X1=INT(RND*18)+1:Y1=INT(RND*8)+1:TT(I)=TG(R,I)
480 IF G0(X1,Y1)<>0 OR ABS(X-X1)<5 THEN TF(I)=0:RETURN
490 TX(I)=X1:TY(I)=Y1:TF(I)=1:FX(I)=SGN(X-X1):FY(I)=0:GOSUB *BEEP2:RETURN
500 *TEKI2 '■■■■■■■■■■■ 敵サブ2 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 X2=SGN(SX-X1):Y2=SGN(SY-Y1)
520 IF X2=0 THEN X2=INT(RND*2)*2-1 ELSE IF Y2=0 THEN Y2=INT(RND*2)*2-1
530 L1=(X1+X2-SX)^2+(Y1-Y)^2:L2=(X1-SX)^2+(Y1+Y2-SY)^2
540 IF L1<=L2 THEN 560
550 IF G0(X1,Y1+Y2)=0 THEN X2=0:RETURN ELSE IF G0(X1+X2,Y1)=0 THEN Y2=0:RETURN
560 IF G0(X1+X2,Y1)=0 THEN Y2=0:RETURN ELSE IF G0(X1,Y1+Y2)=0 THEN X2=0:RETURN
570 X2=-X2:Y2=-Y2:GOTO 530
580 *TEKI3 '■■■■■■■■■■■ 敵サブ3 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
590 X2=SGN(X-X1):Y2=SGN(Y-Y1)
600 IF X2=0 THEN X2=INT(RND*2)*2-1 ELSE IF Y2=0 THEN Y2=INT(RND*2)*2-1
610 IF MO>TT(I) THEN X2=-X2:Y2=-Y2
620 IF FX(I)=-X2 THEN X2=-X2 ELSE IF FY(I)=-Y2 THEN Y2=-Y2
630 L1=(X1+X2-X)^2+(Y1-Y)^2:L2=(X1-X)^2+(Y1+Y2-Y)^2
640 IF MO<TT(I) AND L1<=L2 THEN 660
650 IF G0(X1,Y1+Y2)=0 THEN X2=0:RETURN ELSE IF G0(X1+X2,Y1)=0 THEN Y2=0:RETURN
660 IF G0(X1+X2,Y1)=0 THEN Y2=0:RETURN ELSE IF G0(X1,Y1+Y2)=0 THEN X2=0:RETURN
670 X2=-X2:Y2=-Y2:GOTO 630
680 *KI '■■■■■■■■■■■ 気体サブ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
690 SF=1:SY=8:SX=INT(RND*18)+1:UX=SGN(X-SX)
700 IF UX=0 THEN UX=INT(RND*2)*2-1
710 IF ABS(X-SX)>3 OR G0(SX,SY)<>0 THEN 690 ELSE SO=-SO:RETURN
720 *FLASH '■■■■■■■■■■■ フラッシュ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
730 IF FL<1 THEN RETURN ELSE FL=FL-1
740 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,7):GOSUB *BEEP4:NEXT I
750 FOR I=0 TO 2:TT(I)=0:NEXT I:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:RETURN
760 *CLE '■■■■■■■■■■■ クリア ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
770 FOR I=0 TO 168:LINE(0,I)-(639,I),0:NEXT I
780 LOCATE 13,8:PRINT"ROUND";R;"CLEAR!"
790 LOCATE 11,10:PRINT"BONUS:";R*500+ML*100;" POINTS":MS=MS+R*50+ML*10
800 GOSUB *HYO:FOR I=0 TO 20000:NEXT I:FL=FL+1:R=R+1:IF R<13 THEN 50
810 *ENDI '■■■■■■■■■■■ エンディング ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
820 CLS 3:PAINT(320,100),1,1:FOR I=1 TO 16:A=ASC(MID$("==00dXU00U^T00==",I,1))
830 LOCATE 11+I,10:PRINT CHR$(A-16):GOSUB *BEEP1:NEXT I
840 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:PUT@(I*32,J*16),M%,PSET:NEXT I,J
850 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:PUT@(I*32,J*16),T%,PSET:NEXT I,J
860 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:PUT@(I*32,J*16),S%,PSET:NEXT I,J
870 FOR H=1 TO 0 STEP -1:FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19
880 PUT@(I*32,J*16),C%(98*H),PSET:NEXT I,J,H:GOTO 840
890 *OVER '■■■■■■■■■■■ ゲームオーバー ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
900 GOSUB *BEEP1:GOSUB *BEEP2:GOSUB *BEEP3:GOSUB *BEEP4:COLOR 2
910 FOR I=0 TO 176:LINE(0,I)-(639,I),0:NEXT I:LOCATE 15,9:PRINT"GAME OVER!"
920 COLOR 7:FOR I=0 TO 10000:NEXT I:GOTO 30
930 '■■■■■■■■■■■ BEEP音 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
940 *BEEP1:FOR A=0 TO 100:BEEP 1::::::BEEP 0:NEXT A:RETURN
950 *BEEP2:FOR A=0 TO 50 :FOR B=0 TO 2:BEEP B MOD 2:NEXT B,A:BEEP 0:RETURN
960 *BEEP3:FOR A=0 TO 100:FOR B=0 TO 3:BEEP B MOD 2:NEXT B,A:BEEP 0:RETURN
```


★4月号のプログラム「OUTRAN」を改造してTURBO OUTRANだと言って遊んでいるのは，僕だけじゃないはずだ!!（新潟市・本間良一16才）……【Dr.D：そうやってプログラムを改造することもいい勉強じゃ。】

```
970 *BEEP4:FOR A=0 TO 20:BEEP 1::::::::::::BEEP 0:NEXT A:RETURN
980 *PRI '■■■■■■■■■■ 壁表示 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
990 PUT@((X+EX)*32,(Y+EY)*16),C%(98),PSET:GOSUB *BEEP4:G0(X+EX,Y+EY)=1:RETURN
1000 *HYO '■■■■■■■■■■ 表示 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 LOCATE  0,21:PRINT USING "SCORE [####0]";MS
1020 LOCATE  0,22:PRINT USING "ROUND [   ##]";R
1030 LOCATE 20,21:PRINT USING "LEFT  [   ##]";ML
1040 LOCATE 20,22:PRINT USING "FLASH [  ###]";FL:RETURN
1050 *MAKE '■■■■■■■■■■ 面作り ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1060 CLS 3:FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 9:PUT@(I*32,J*16),C%(98),PSET:G0(I,J)=1
1070 NEXT J,I:LINE(32,16)-(607,143),1,BF
1080 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 17 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(G1$(R,I),J¥2+1,1))
1090 B=A MOD 4:A=A¥4:G0(J,I)=A:G0(J+1,I)=B:A=-(A=1 OR A=2):B=-(B=1 OR B=2)
1100 PUT@(J*32,I*16),C%(98*A),PSET:PUT@(J*32+32,I*16),C%(98*B),PSET:NEXT J,I
1110 '--------- 変数設定 ---------
1120 FOR I=0 TO 2:TF(I)=0:TC(I)=0:NEXT I:X=9:Y=1:EX=0:EY=0:SO=1:SF=0:SX=18
1130 PUT@(X*32,Y*16),M%(98*MO),PSET:RETURN
1140 *SHOKI '■■■■■■■■■■ 初期設定 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1150 SCREEN 0,3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
1160 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DEFINT A-Z
1170 '--------- 配列変数 ---------
1180 DIM TX(2),TY(2),FX(2),FY(2),TT(2),TL(2),TF(2),TC(2)
1190 DIM M%(98*4),T%(98*4),S%(98*2),C%(98*2),G0(20,10),G1$(12,9),TG(12,2)
1200 '■■■■■■■■■■ データ読み込み ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1210 RESTORE *CHARA:FOR I=0 TO 97:READ A$:M%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1220                FOR I=0 TO 97:READ A$:T%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1230                FOR I=0 TO 97:READ A$:S%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1240 FOR I=1 TO 3:PUT@(0,0),M%,PSET:PUT@(32,0),T%,PSET:C=6+(I=2)+5*(I=3)
1250 PAINT(15,8),C,7:GET@( 0,0)-(31,15),M%(98*I)
1260 PAINT(47,8),C,7:GET@(32,0)-(63,15),T%(98*I):NEXT I
1270 PUT@(0,0),S%,PSET:PAINT(15,8),6,0:GET@(0,0)-(31,15),S%(98)
1280 LINE(0,0)-(31,15),1,BF:GET@(0,0)-(31,15),C%  :LINE(0,0)-(31,15),0,BF
1290 LINE(0,0)-(29,14),5,BF:LINE(0,0)-(15, 9),7,BF:GET@(0,0)-(31,15),C%(98)
1300 '--------- 面データ読み込み ---------
1310 FOR I=1 TO 12:FOR J=1 TO 8:READ G1$(I,J):NEXT J
1320 FOR J=0 TO 2:READ TG(I,J):NEXT J,I:RETURN
1330 *TITLE '■■■■■■■■■■ タイトル画面 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1340 CLS 3:SCREEN 0,0:COLOR 0
1350 LOCATE 22,4:PRINT"■■   ■■ ■■■ ■■■■■■ ■■■■■■ ■■■■■■
1360 LOCATE 22,5:PRINT"■■   ■■  ■■  ■■  ■■■ ■■   ■■  ■■
1370 LOCATE 22,6:PRINT" ■■ ■■   ■■  ■■■■■■   ■■■■■■ ■■■■■■
1380 LOCATE 22,7:PRINT" ■■ ■■   ■■  ■■      ■■   ■■   ■■
1390 LOCATE 22,8:PRINT"  ■■■   ■■■ ■■      ■■■■■■ ■■   ■■
1400 FOR I=4 TO 8:COLOR@(22,I)-(58,I),I-2:FOR J=0 TO 2000:NEXT J,I
1410 COLOR 7:PAINT(320,100),1:LOCATE 26,15:PRINT"H I T  R E T U R N  K E Y"
1420 I$=INKEY$:IF I$<>CHR$(1) AND I$<>CHR$(13) THEN 1420
1430 ML=4:MS=0:IF I$=CHR$(13) THEN R=1:FL=1:MO=0:RETURN ELSE RETURN
1440 *CHARA '■■■■■■■■■■ キャラデータ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1450 '--------- 自分 ---------
1460 DATA 0020,0010,3FF0,0FFC,0000,0000,0000,0000,3FF3,CFFC,0003,C000,0000,0000
1470 DATA 00F3,CF00,0003,C000,0000,0000,FFC3,C3FF,FF03,C0FF,FF00,00FF,C0CF,F303
1480 DATA FF0F,F0FF,C000,0003,C0CF,F303,FF0F,F0FF,C003,C003,000F,F000,FF0F,F0FF
1490 DATA 0003,C000,003F,FC00,FF3F,FCFF,0003,C000,003F,FC00,FF3F,FCFF,0003,C000
1500 DATA 000F,F000,FF0F,F0FF,0003,C000,C0CF,F303,FF0F,F0FF,C003,C003,C0CF,F303
1510 DATA FF0F,F0FF,C000,0003,FFC3,C3FF,FF03,C0FF,FF00,00FF,00F3,CF00,0003,C000
1520 DATA 0000,0000,3FF3,CFFC,0003,C000,0000,0000,3FF0,0FFC,0000,0000,0000,0000
1530 '--------- 敵 ---------
1540 DATA 0020,0010,00FF,FF00,0000,0000,0000,0000,00FF,FF00,0000,0000,3F00,00FC
1550 DATA 00FF,FF00,0F00,00F0,3000,000C,00C0,0300,0000,0000,3F00,00FC,F003,C00F
1560 DATA F003,C00F,FF0F,F0FF,FF00,00FF,FF00,00FF,FF3F,FCFF,C000,0003,FF00,00FF
1570 DATA C03F,FC03,C000,0003,FF00,00FF,C03F,FC03,C003,C003,FF03,C0FF,C033,CC03
1580 DATA 0003,C000,FF03,C0FF,0033,CC00,0003,C000,FF33,CCFF,0003,C000,0003,C000
1590 DATA FF03,C0FF,0003,C000,FC03,C03F,FF03,C0FF,FC03,C03F,0F00,00F0,FF3F,FCFF
1600 DATA 0F00,00F0,0000,0000,F03F,FC0F,0000,0000,0300,00C0,0000,0000,0000,0000
1610 '--------- 気体 ---------
1620 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,03FC,3FC0,0000,0000,0000,0000
1630 DATA F0F0,0F0F,F000,000F,F000,000F,FFC3,C3FF,FF03,C0FF,FF03,C0FF,F0CF,F30F
1640 DATA F00F,F00F,F00F,F00F,C3C3,C3C3,C303,C0C3,C303,C0C3,CFF3,CFF3,CF03,C0F3
1650 DATA CF03,C0F3,FFF3,CFFF,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0FC3,C3F0,0F03,C0F0,0F03,C0F0
1660 DATA CFC3,C3F3,CF03,C0F3,CF03,C0F3,C3F0,0FC3,C300,00C3,C300,00C3,F3FC,3FCF
1670 DATA F300,00CF,F300,00CF,FFFC,3FFF,FF00,00FF,FF00,00FF,30FC,3F0C,3000,000C
1680 DATA 3000,000C,03FF,FFC0,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000
1690 '■■■■■■■■■■ 面データ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1700 DATA 000000000,010005410,068000010,145000050,001400140,000505500,000000000
1710 DATA 000000000,0,0,1:'--------- 1 ---------
1720 DATA 001000000,041155050,151201014,111111004,1011D1044,141011054,051551010
1730 DATA 000001000,0,1,1:'--------- 2 ---------
1740 DATA 000000000,190000150,114000114,104000108,104CC0104,114FC0114,150400150
1750 DATA 000C04000,1,1,1:'--------- 3 ---------
1760 DATA 001514040,110000404,001514514,110400010,224045451,000400000,111514514
1770 DATA 000000000,0,0,2:'--------- 4 ---------
1780 DATA 000003000,1110540D4,111044C00,2A114405C,005004000,014014080,150050054
1790 DATA 000000000,0,1,2:'--------- 5 ---------
1800 DATA 2AAA2AAA8,30C30C30C,1A69A69A4,30C30C30C,1A69A69A4,30C30C30C,1A69A69A4
1810 DATA 000000000,1,1,2:'--------- 6 ---------
1820 DATA 000000000,1A4303054,194FCFC68,198CCC054,158CCCC68,198CCFC68,194CC3054
1830 DATA 000000000,0,2,2:'--------- 7 ---------
1840 DATA 000303000,19599A964,10333FB08,1D20388BB,21EDBB47B,122C0B888,1ED657B44
1850 DATA 020000080,1,2,2:'--------- 8 ---------
1860 DATA 000000000,258646498,104444478,3245444B8,06C0444B8,28CC444B8,154545454
1870 DATA 000000000,0,1,3:'--------- 9 ---------
1880 DATA 004412004,144511540,008400154,164A59050,105401411,942040599,045146411
1890 DATA 408000000,1,1,3:'--------- 10 ---------
1900 DATA 003000000,0F3000CFC,000F30C0C,3FC030CFC,030033CF0,0300F3030,0F0FC3030
1910 DATA 000000000,1,2,3:'--------- 11 ---------
1920 DATA 015115108,104102014,114551590,010819011,919501121,102011110,155595116
1930 DATA 000001000,0,3,3:'--------- 12 ---------
```


★僕の出身中学校では,学校祭名物,上で割れないで下に落ちて割れるくす玉があります。だけど，今年度はうまくいったようです。残念!!（山形市・小関岳史16才）……【影：恒例の行事はつづかないとおもしろくないネ。】

S1用

再びゼビウスもどきのシューティング

PHOENIX
フェニックス

麗 華

STORY

「地球上には三つの大陸があり……(省略)……誓うのだった―。ハイ，とてもスケールの大きなストーリーでしたネ？

そういうわけで，あなたはフェニックスでゼビゼビ軍と戦うのです。

HOW TO PLAY

リターン・キーでゲーム・スタート‼テンキーでフェニックスを上下左右斜(なな)めに動かして，スペース・キーでエネルギー弾を発射します。

しばらくすると，デカキャラがでてくるので，やっつけてあげましょう。

あと，ゲーム中（タイトルのときじゃない）にストップしたいときはESCキーを押しましょう。もしまちがえてブレイクを押してしまったら，ブレイクを押しながらリセットを押しましょう。

PROGRAM

このゲームの特徴は，

○敵の弾が16方向に飛ぶ。

○敵の種類が多くて(？)，それぞれがちがった動きをする。

○デカキャラは同じ形のものはでてこない（ただ乱数で作っているだけ)。

など（それだけ？）があります。

さて，これからはまじめにプログラムについて説明します。キャラクターは8×8ドットのキャラクターを拡大して使っているので，少し(かなり)画面がきたなくなってしまいました。プログラムを短

《第1表》キャラクターの紹介

GRAPH	NAME	POINT	EXPLANATION
	フリート	30	単なるザコです。これに当たって死ぬ人は大ボケです。
	スカウトショップ	50	戦闘機。はじめから弾を撃ってくる。
	デスクワッド	120	無慣性飛行体。説明のとおり急に進行方向を変えるので注意。後ろにまわりこまれると，とても危険。
	エナジーランチャー	250	テレポートしてきて。弾を撃ってからまたテレポートして逃げてしまう，ずるいキャラ。
	スピナー	150	フリートが速くなっただけ。
	フェニックス	—	あなたが動かすんだよ。
A B	エネルギー弾	—	A ふつうの弾です。 B 誘導弾です。
	あみ	—	自分のエネルギー弾を消してしまう。フェニックスが当たっても平気。
不定	デカキャラ	150×12	ただ大きいだけ。あまり強くない。

CHECKER FLAG

編：根強い人気のゼビウスですが，投稿も，もどきが絶えません。

Dr.D：うーん，がんばったあとはよーく，わかるが，キャラクターは，オリジナリティあふれるものにしてほしかったな。せっかく，S1には，たくさんのきれいなキャラクターを使ったゲームが手軽にできるユーザー定義文字という機能があるんじゃからな。

編：最初は，物まねでもいいけれど，いつまでも物まねじゃ，進歩がないですからね。

影：♪こんばんは，森……。

編：こうはなりたくないですものね。今後に期待しよう。

★英語の時間，「Are you a fish？」と先生に質問され，「はい，アユは魚です」と答えた人がいた。(愛知県津島市・のび太13才)……【影：ほほう，君たちは英語ができるのか。編：正解だと思ってません？影：ああ。】

PHOENIXのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0:WINDOW(0,0)-(319,199):CLS:WIDTH 40:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z
20 DIM E(3),E1(3),X(3),Y(3),X1(3),Y1(3),M(3),MX(3),MY(3),VMX(3),VMY(3)
30 DIM E$(6,2),XX(255),YY(255),SC(6),DS(600),K(8,1),M$(2)
40 GOSUB 1200
50 GOSUB 1490
60 ' ■■■■■■ GAME START ■■■■■■
70 SC=0:KU=0:LEF=3:FOR I=0 TO 3:PE(I)=1:NEXT
80 CLS:COLOR ,,0:SYMBOL(230,140),"PHOENIX":SYMBOL(231,140),"PHOENIX",,,,PSET
90 LOCATE 25,2:PRINT "HIGH":LOCATE 26,3:PRINT USING "SCORE ######";HISC
100 LOCATE 26,6:PRINT USING "SCORE ######";SC:LOCATE 26,9:PRINT "LEFT ";:COLOR ,1:PRINT STRING$(LEF,"L")
110 PALETTE:PALETTE 3,0:LINE(0,0)-(191,191),,4,BF,&HAAAA
120 LOCATE 0,0:PRINT STRING$(24,32)
130 FOR I=23 TO 1 STEP -1:LOCATE RND*22,I:PRINT "O":NEXT:GET@C(0,0)-(24,22),DS
140 POKE &HFFE0,4:X=12:Y=20:FOR I=0 TO 3:M(I)=0:E(I)=0:NEXT
150 IF DEC=1 THEN FOR I=0 TO 3:PE(I)=INT(RND*5)+1:NEXT:DEC=0
160 ' ■■■■■■ MAIN ■■■■■■
170 KU=KU+1:IF KU>20 THEN J=INT(RND*9):FOR I=0 TO 1:PE(I*2)=K(J,I):PE(I*2+1)=PE(I*2):NEXT:KU=0
180 LV=INT((SC+5000)/10000)+1:IF LV>3 THEN LV=3
190 ' ■■■■■■ MY SHIP ■■■■■■
200 I=PEEK(&HFFE0):PALETTE 2,(KU MOD 2=0)*-10
210 X=X+XX(I)*SGN((X+XX(I)>=0)*(X+XX(I)<22)):Y=Y+YY(I)*SGN((Y+YY(I)>5)*(Y+YY(I)<22))
220 IF I=&H80 THEN MX=X:MY=Y-2:M=1:PLAY "T200L32V15O6GED"
230 IF I=&H8C THEN POKE &HFFE0,&H44:END
240 ' ■■■■■■ MISSILE ■■■■■■
250 IF M=0 THEN 320
260 FOR I=0 TO 7:IF I>0 THEN MY=MY-1:IF MY<1 THEN MY=0:M=0:I=7:GOTO 300
270 S=SCREEN(MX,MY):S1=SCREEN(MX+1,MY)
280 LOCATE MX,MY:PRINT "MM":LOCATE MX,MY+1:PRINT "  "
290 IF (S>175 AND S<224) OR (S1>175 AND S1<224) THEN GOSUB 1040:I=7:GOTO 300
300 NEXT
310 ' ■■■■■■ ENEMY ■■■■■■
320 IF (SC+6000) MOD 10000<400 AND DEC=0 THEN GOSUB 850
330 IF DEC=1 AND E(0)<6 THEN DEC=0:PALETTE 2,10:FOR I=0 TO 30:LOCATE RND*22,RND*7+2:PRINT BA$:SOUND 13,0:NEXT:LINE(0,0)-(191,191),,0,BF,&H5555:LINE-(0,0),,4,BF,&H5555
340 FOR I=0 TO 1:EN=EN+1+(EN=3)*4
350 IF E(EN)=0 AND PE(EN)>0 THEN E(EN)=PE(EN):E1(EN)=0:ON E(EN) GOSUB 740,760,810,830,740:LV(EN)=INT(RND*LV)-(PE(EN)=2)-(PE(EN)=4)
360 ON E(EN) GOSUB 550,590,620,660,550,700
370 ' ■■■■■■ MISSILE (ENEMY) ■■■■■■
380 IF M(EN)=0 THEN 420
390 MX(EN)=MX(EN)+VMX(EN):MY(EN)=MY(EN)+VMY(EN)
400 IF MX(EN)<0 OR MX(EN)>22 OR MY(EN)<1 OR MY(EN)>22 THEN M(EN)=0:GOTO 420
410 IF M(EN)=2 AND (TIME MOD 3)=0 THEN VMX(EN)=VMX(EN)+SGN(X-MX(EN))+SGN(VMX(EN))*(ABS(VMX(EN))>1):VMY(EN)=VMY(EN)+SGN(Y-MY(EN))+SGN(VMY(EN))*(ABS(VMY(EN))>1)
420 NEXT
430 ' ■■■■■■ DRAW ■■■■■■
440 P=PEEK(&HFFE0):PUT@C(0,1),DS:LOCATE INT(RND*22),1:PRINT "O":IF DEC=1 AND RND<.3 THEN LOCATE INT(RND*10)+6,1:PRINT "ﾙﾙ"
450 GET@C(0,0)-(24,22),DS
460 LOCATE X,Y:PRINT MY$:IF M>0 THEN LOCATE MX,MY:PRINT "MM"
470 FOR I=0 TO 3:IF M(I)>0 THEN LOCATE MX(I),MY(I):PRINT M$(M(I))
480 NEXT:FOR I=0 TO 3:IF E(I)>0 THEN LOCATE X(I),Y(I):PRINT E$(E(I),E1(I))
490 NEXT:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
500 LOCATE 32,6:PRINT USING "######";SC
510 S=SCREEN(X+I,Y+J):IF S>175 AND S<224 OR S=77 OR S=80 THEN I=10:J=10
520 NEXT:NEXT:IF I<10 THEN 170 ELSE 1110
530 '■■■■■■ MOVE ENEMY ■■■■■■
540 ' ---------- Fleet & Spinner
```

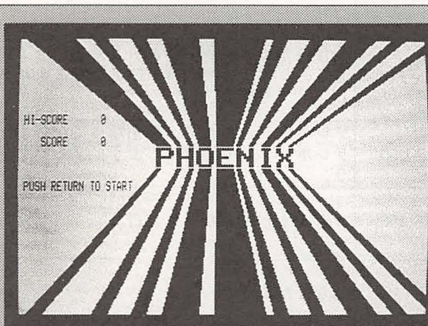
くするためと思ってがまんしましょう。

ADDITION

じつは私は前にもベーマガに載ったことがありますが，私は気まぐれで優柔不断(ゆうじゅうふだん)な性格なので，ペンネームを変えました。前のペンネームがわかったからと言って，編集部にハガキを送っても編さんの仕事が増えるだけで何もありません。

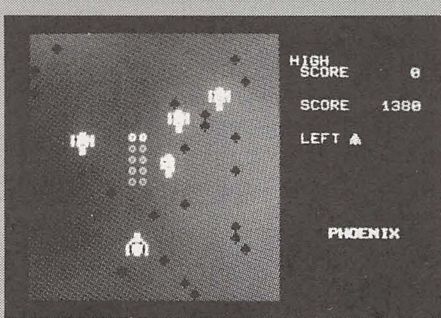
参考

- '83年12月号～'84年2月号のスーパーソフトマガジン

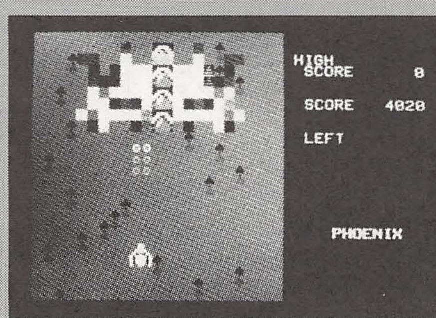


◀《写真1》タイトル画面。リターン・キーでスタート

▶《写真2》フリートだ。単なるザコだ。手まどってはいけない



◀《写真3》これはスピナー。ちょっと速くなっただけの敵



▶《写真4》でたなデカキャラ。弱点はまん中とみた。いざ～

★OFに載るときは，なるべく前のほうのページがいい。載ったことを早くたしかめて，ホッとしたいから。(愛知県名古屋市・富樫洋樹14才)……【影：載るということを前提に話しているようだが…。うん？載ってるか。】

```
550 IF ABS(X-X(EN))<4 AND E1(EN)=0 THEN E1(EN)=1:Y1(EN)=SGN(X(EN)-X):GOSUB 950
560 IF E1(EN)>0 THEN IF E1(EN)=1 THEN E1(EN)=2:X1(EN)=X1(EN)+Y1(EN) ELSE E1(EN)=
1
570 X(EN)=X(EN)+X1(EN):Y(EN)=Y(EN)+1-(E(EN)>1):GOSUB 920:RETURN
580 ' ---------- Scout ship
590 IF E1(EN)=0 THEN IF RND(.2 OR Y(EN)>17 THEN E1(EN)=1:GOSUB 770:X1(EN)=-X1(EN
):Y1(EN)=-Y1(EN):GOSUB 950
600 X(EN)=X(EN)+X1(EN):Y(EN)=Y(EN)+Y1(EN):GOSUB 920:RETURN
610 ' ---------- Death squad
620 IF RND(.2 THEN GOSUB 770:GOSUB 950
630 IF E1(EN)=0 THEN E1(EN)=1 ELSE E1(EN)=0
640 X(EN)=X(EN)+X1(EN):Y(EN)=Y(EN)+Y1(EN):GOSUB 920:RETURN
650 ' ---------- Energy launcher
660 IF E1(EN)<2 THEN E1(EN)=E1(EN)+1:IF E1(EN)=0 THEN PLAY "T200V15O2L32V15DDCC"
:RETURN ELSE RETURN
670 IF RND(.2 THEN LOCATE X(EN),Y(EN):PRINT E$(E(EN),0):GOSUB 950:E(EN)=0:RETURN
680 X(EN)=X(EN)+X1(EN):Y(EN)=Y(EN)+1-(E(EN)=5):GOSUB 920:RETURN
690 ' ---------- Boss
700 IF RND(.1 THEN EX=X(EN):EY=Y(EN):X(EN)=RND*10+6:Y(EN)=RND*5+2:GOSUB 950:X(EN
)=EX:Y(EN)=EY
710 RETURN
720 ' ////// APPEAR ENEMY \\\\\\
730 ' ---------- Fleet & Spinner
740 X(EN)=RND*21:Y(EN)=1:X1(EN)=SGN(X-X(EN)):RETURN
750 ' ---------- Scout ship
760 X(EN)=RND*21:Y(EN)=1
770 X1(EN)=SGN(X-X(EN))*2:Y1(EN)=SGN(Y-Y(EN))*2
780 A=ABS(X-X(EN)):A1=ABS(Y-Y(EN)):IF A*2<A1 THEN X1(EN)=X1(EN)/2 ELSE IF A1*2<A
 THEN Y1(EN)=Y1(EN)/2
790 RETURN
800 ' ---------- Death squad
810 B=X:B1=Y:X=RND*21:Y=RND*21:GOSUB 760:X=B:Y=B1:RETURN
820 ' ---------- Energy launcher
830 X(EN)=RND*21:Y(EN)=RND*19+1:X1(EN)=INT(RND*5)-2:Y1(EN)=INT(RND*5)-2:E1(EN)=-
1:RETURN
840 ' ---------- Boss
850 FOR I=0 TO 3:PE(I)=6:E(I)=6:E1(I)=2:X(I)=11:Y(I)=I*2+1:LV(I)=LV:NEXT:DEC=1
860 LINE(200,0)-(206,8),,4,BF:FOR I=0 TO 5:LINE(RND*7+200,RND*8)-(RND*7+200,RND*
8),,3:NEXT
870 FOR I=0 TO 7:LINE(RND*7+200,RND*8)-(RND*7+200,RND*8),,7:NEXT
880 FOR I=0 TO 5:PSET(RND*7+200,RND*8),2:NEXT:IMAGE(200,0),128
890 LINE(200,0)-(208,8),,0,BF
900 SYMBOL(32,8),"_",8,8:SYMBOL(96,8),"_",-8,8:LINE(0,0)-(191,191),,0,BF,&H5555:
RETURN
910 ' ////// DID ENEMY'S MISSILES DISAPPEAR? \\\\\\
920 IF X(EN)<0 OR X(EN)>21 OR Y(EN)<1 OR Y(EN)>21 THEN E(EN)=0
930 RETURN
940 ' ////// ENEMY SHOOT MISSILE \\\\\\
950 IF LV(EN)=0 THEN RETURN
960 FOR I=0 TO 3:IF M(I)=0 THEN J=I:I=10
970 NEXT:IF I<10 THEN J=INT(RND*4):LOCATE MX(J),MY(J):PRINT "N"
980 MX(J)=X(EN):MY(J)=Y(EN):VMX(J)=SGN(X-X(EN))*2:VMY(J)=SGN(Y-Y(EN))*2
990 M(J)=1:A=ABS(X-X(EN)):A1=ABS(Y-Y(EN))
1000 IF A*2<A1 THEN VMX(J)=VMX(J)/2 ELSE IF A1*2<A THEN VMY(J)=VMY(J)/2
1010 IF (LV(EN)=2 AND RND(.5) OR LV(EN)=3 THEN M(J)=2
1020 RETURN
1030 ' ////// HIT ENEMY WITH MISSILE? \\\\\\
1040 LOCATE MX,MY:PRINT "NN":M=0:FOR I=0 TO 3
1050 IF ABS(MX-X(I))>=3 OR ABS(MY-Y(I))>=3 THEN 1090
1060 SC=SC+SC(E(I)):SOUND 6,0:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,16:SOUND 12,5:SOUND 13,0
1070 PALETTE 2,10:LOCATE X(I),Y(I):PRINT BA$:IF E(I)<>6 THEN E(I)=0:GOTO 1090
1080 E1(I)=E1(I)-1:IF E1(I)<0 THEN PE(I)=INT(RND*5)+1:E(I)=0
1090 NEXT:MY=0:RETURN
1100 ' ////// HIT MY SHIP WITH ENEMY OR MISSILE \\\\\\
1110 PALETTE 2,10:PALETTE 0,10::BEEP:PALETTE 0,0:BEEP
1120 LOCATE X,Y:PRINT BA$:SOUND 6,0:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,16:SOUND 12,12:SOUND 13
,0
1130 FOR I=0 TO 5000:NEXT:LEF=LEF-1:IF LEF=>0 THEN 80
1140 ' ////// GAME OVER \\\\\\
1150 POKE &HFFE0,&H44:IF HISC<SC THEN HISC=SC
1160 LOCATE 7,11:COLOR ,,0:PRINT "GAME OVER":I=0
1170 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 70
1180 I=I+1:IF I>2000 THEN 50 ELSE 1170
1190 ' ////// SET IG  ETC. \\\\\\
1200 IG$(65)="0038405A5A021C00","3C46BFA7A7FF7E3C","3C7EFFE7E7FF7E3C"
1210 IG$(66)="1010303010141000","18183C3C3C3B1818","18183C3C3C3C1818"
1220 IG$(67)="0018187E7E183C10","4276F7F791F74218","427EFFFFFFFF6618"
1230 IG$(68)="1810107676100000","187EFFFF99FF7E24","187EFFFFFFFF7E24"
1240 IG$(69)="58C432BB9B463F1A","5AFB7CE4E438C342","5AFF7EE7E77EFF5A"
1250 IG$(70)="6084B23A1A473D06","66B9FD6464B98166","66BDFF6666FFBD66"
1260 IG$(71)="0840000A00A00420","0840000A00A00420","0840000A00A00420"
1270 IG$(72)="0002301428084200","0002301428084200","0002301428084200"
1280 IG$(73)="0000183C3C180000","0000102000000000","0000183C3C180000"
1290 IG$(74)="18B1D7B1B9101010","18BDBFBDA51B1818","18BDFFBDA5181818"
1300 IG$(75)="18343C343C101010","187C5C7C641C1818","187C7C7C641C1818"
1310 IG$(76)="1800207CDADADA00","18183C42BDBDBD99","18183C66FFFFFF99"
1320 IG$(77)="001C3E363E1C0000","001C2222221C0000","001C222A221C0000"
1330 IG$(78)="40723C7F7EFE1C10","00100C6828040400","0000083B6C260000"
1340 IG$(79)="1C1C6B776B081C00","A241B0008055A255","1C1C6B776B081C00"
1350 IG$(80)="00003E363E000000","00003E223E000000","00003E2A3E000000"
1360 IG$(81)="003C66DBBD7EFF7E","003C66D3B1200000","003C66D3B120000"
1370 IG$(217)="0018003C007E00FF","0018003C007E00FF","0000000000000000"
1380 CSR$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1390 MY$="ab"+CSR$+"cd":BA$="ef"+CSR$+"gh":M$(1)="M":M$(2)="P"
1400 FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 2:READ A$,B$:E$(I,J)=A$+CSR$+B$:NEXT:NEXT
1410 FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1:READ A$:XX(VAL("&H"+A$))=I:YY(VAL("&H"+A$))=J:N
EXT:NEXT
1420 FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 1:READ K(I,J):NEXT:NEXT
1430 SC(1)=30:SC(2)=50:SC(3)=120:SC(4)=250:SC(5)=150:SC(6)=150
1440 COLOR ,,1:SYMBOL(0,0),"ABCDEFIJKQLNGH",2,2
1450 CH=177:FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1:IMAGE(I*16+K*8,J*8),CH:CH=CH+
1:NEXT:NEXT:NEXT
1460 CH=97:FOR I=10 TO 13:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1:IMAGE(I*16+K*8,J*8),CH:CH=CH
+1:NEXT:NEXT:NEXT:CLS
1470 RETURN
1480 ' ////// TITLE \\\\\\
1490 CLS:COLOR ,,0:LINE(0,0)-(319,199),,7,BF
1500 SYMBOL(100,80),"PHOENIX",2,2,0,PSET:SYMBOL(102,80),"PHOENIX",2,2,0,PSET
1510 FOR I=300 TO 660:LINE(I-300,199)-(I/3,95),,POINT(I/3,93)
1520 LINE(I-300,0)-(I/3,78),,POINT(I/3,80):NEXT
1530 COLOR 0:WIDTH 80:LOCATE 1,7:PRINT USING "HI-SCORE ######";HISC
1540 LOCATE 1,9:PRINT USING "   SCORE ######";SC
1550 LOCATE 1,13:PRINT "PUSH RETURN TO START":COLOR 7
1560 I$=INKEY$:IF I$<>CHR$(13) THEN 1560
1570 WIDTH 40:CLS:RETURN
1580 ' ////// DATAS \\\\\\
1590 DATA ｱｲ,ｳｴ ,ｵｶ,ｷｸ ,ｱｲ,ｳｴ ,ｹｺ,ｻｼ ,ｽｾ,ｿﾀ ,"","" ,ﾁﾂ,ﾃﾄ ,ﾅﾆ,ﾇﾈ ,"",""
1600 DATA ij,kl ,mn,op ,ﾉﾊ,ﾋﾌ ,ﾍﾎ,ﾏﾐ, ﾑﾒ,ﾓﾔ ,ﾍﾎ,ﾏﾐ ,NN,ﾗﾘ,ﾕN,ﾗﾘ ,ﾕﾖ,ﾗﾘ
1610 DATA 9D,B7,C7,8D,BD,CD,8E,BE,CE
1620 DATA 1,0,2,0,1,1,2,2,3,3,4,4,5,5,2,5,3,4
```

★

★

★ベーマガの人気の秘密を考えた。結論がでた。古い機種から新しい機種までプログラムがある。イラストがたくさんある。影さんやつぐ美さんたちがいるからだ。(岩手県宮古市・古館慶樹18才)……【一同：うん。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

イライラ，ワクワクのワンキー・ゲーム

RUN(ラン) and(アンド) JUMP(ジャンプ) MAN(マン)

三友　俊史

◈内　容

地面に埋(う)めてある地雷(じらい)をジャンプしてよけ，右に見えるワープゾーンのところまで行くだけの単純なゲームです。

◈遊びかた

最初にスピード10～40と聞いてくるので，適当(てきとう)な数字を入力してください（40に近いほどスピードが遅い，30ぐらいがちょうどよいと思う）。

そのあとゲームがはじまりますので，タイミングのよいところでスペース・キーを押し，ジャンプさせてください。ジャンプは地雷2個分飛びますので，よく先を考えてジャンプさせてください。

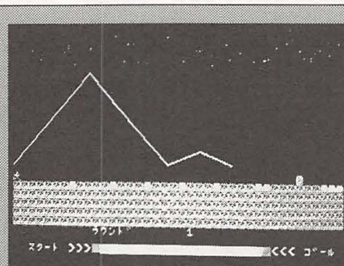
ゲーム・オーバーのときⓃキーで最初にもどり，スペース・キーでコンティニューです。

CHECKER FLAG

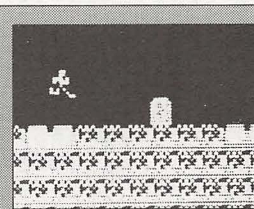
Dr.D：はっきり言って，このゲームは一番遅いモードでも，手が付けられないぐらい速い。が，それがまた，このゲームの価値をあげていると言えるじゃろう。

編：確かに，何度やってもつぎの面に進めません。だからこそつぎの面に進んだときに感動できるというわけですね。

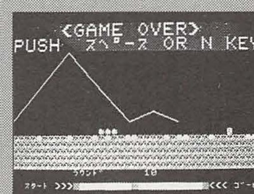
Dr.D：それに，DATA文を少しいじれば自分で面を作ることも可能だし簡単じゃ。どんどん作って，楽しんでくれ！



▲《写真1》地雷をジャンプでよけてワープゾーンへ急げ



◀《写真2》それっ！ジャンプは2キャラ分越えられる



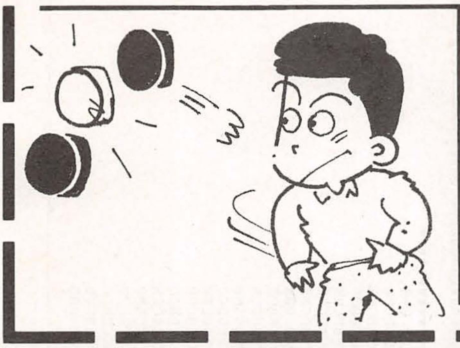
◀《写真3》地雷に当たるとゲーム・オーバー。むずかしい

RUN and JUMP MANのプログラム・リスト

```
100 CLS 4:CLEAR &HDFFF:WIDTH 40
110 '||||||||████████████ MOGI  SET ████████████||||||||
120 IF PEEK(&HE030)=1 THEN 170 ELSE LOCATE13,10:COLOR6:PRINT"CHR DATA SET !"
130 FOR I=0 TO 43:READ D$:J=VAL("&H"+D$):POKE &HE000+I,J:NEXT I:CALL &HE000
140 CGEN 1:FOR A=177 TO 192:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$):GOSUB 180:NEXT
150 FOR A=A TO 230:READ A$:GOSUB 180:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$):A=A+1
160 A$=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):DEFCHR$(A)=A$:NEXT:POKE&HE030,1
170 CLS:LOCATE 14,10:PRINT"NOW LODING":RUN "MAIN"
180 LOCATE 8,12:COLOR 5:PRINTUSING"CHRRACTER SET LEFT ##";229-A:RETURN
190 '||||||||████████████  D A T A  ████████████||||||||
200 DATA 21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77,10
210 DATA F7,06,03,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,A0,BA,20,DB,C9,00
220 '||||||||████████████ NoTurnPCG ████████████||||||||
230 DATA FFD81B191919193FFF901311111113BFF901311111113B
240 DATA FF00FF98FF9B99FCFF00BB10F71211B8FF00BB10F71211B8
250 DATA FF00C76DD8188DF7FF008649901009E6FF008649901009E6
260 DATA FF0030B0F6FFBF36FF002020A4AD3624FF002020A4AD3624
270 DATA F8183040C0800000F010204080000000F0102069AD2B2929
280 DATA 00003CE751AA51AA00FFFFC72070300800003CC70102118A
290 DATA C5A5CBA5C3A5C3A5040408000000000C5A5CBA5C3A5C3A5
300 DATA C3A5C3A5C3FF0000000000000000FF0000C3A5C3A5C3FF0000
310 DATA AA51AA51E73C000008307020C7FFFF008A110201C73C0000
320 DATA A5C3A5C3A5CBA5C500000000000080404A5C3A5C3A5CBA5C5
330 DATA 0000FFC3A5C3A5C30000FF00000000000000FFC3A5C3A5C3
340 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF00FFFFFFFFFFFFFF00FFFFFFFFFFFFFF
350 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
360 DATA FFFF00FF0000FF00FFFF00FF0000FF00FFFF00FF0000FF00
370 DATA 00FF00000000000000FF00000000000000FF000000000000
380 DATA 00FF00FFFFFFFF0000FF00FFFFFFFF0000FF00FFFFFFFF00
390 '||||||||████████████ PCG TURN  ████████████||||||||
400 DATA 205EA957382A353F003E7127182020201E0107182A353F
410 DATA 000000FF00AA55FF000000FF000000000000000FF00AA55FF
420 DATA 000000E018A464E4000000E018242424000000E018A464E4
430 DATA 7F7F556A352A351A40404040202020187F7F7F7F3F3F3F1F
440 DATA FFFF55AA050A0512000000000078CCCCFCFFFFFFFFFFCFCFFF
450 DATA C2C242C264A464B842424242224242418C2C2C2C2E4E4E4F8
460 DATA 0700000000000000007000F31444A44010700000F151B150F
470 DATA 1710000000000000FFFCFFFF000000FFFFFC00FF000000FF
480 DATA 0000000103050700D00337F7F7E7C7C78003070614347070F
490 DATA 0B0D0B0D0B0D0B0D78787878787878780F0F0F0F0F0F0F0F
500 DATA 0B0D0B0D0F03000078787878 7C7B30000F0F4F6F7F7B3000
510 DATA 0000030F0D0B0D0B00307B7C7878787800307B7F6F4F0F0F
520 DATA 0D070503010000000787C7C7E7F7F33000F07474361703000
530 DATA 0000030F1F1F3F3F0000030F1F1F3F3FFEF8E3CFDF9FBF3F
540 DATA 7F7F7F3F3F5F5F6F7F7F7F3F3F5F5F6F7F7F7F3F3F5F5F6F
550 DATA 332C13100C030000332C13100C03000033AC93D0CCE3F8FE
560 DATA 0000030C10102020000030C10102020FEF8E3CCD090A020
570 DATA 404040202050506C404040202050506C404040202050506C
580 DATA 333C1F1F0F030000333C1F1F0F03000033BC9FDFCFE3F8FE
```


★いろんなパソコン誌を見ると，X68000の読みかたがさまざまです。ペケろく，ロクハチ，ロッパーなど。影さんはどう読んでいますか？（北海道北見市・青山義市14才）……【影：エックスろくまんはっせん。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



ニュータイプのパズルゲーム

THROW IN OTHELLO

崎山　高博

STORY & RULES

ご来場のみなさま大変長らくお待たせしました。これより，第2回オセロパズル大会を開催します(ちなみに第1回大会は88年12月号)。

今回のルールの説明をします。まずはじめに石がいくつか置かれています。その石にぶつかるように，外周から石を投げ入れてください(これがTHROW INの由来)。

石にぶつかると，ぶつけられた石が一つずれます。このずれた石と投げ入れた石とでそれぞれ『オセロ』をします。投げ入れる石の色は黒→白→黒と交互に変わっていきます。

これを繰り返してすべての石を黒にすればクリアとなります。例として，7面の解答を**第1図**に示しておきます。

また，各面にはRECORDがあり，これと同じ手数でクリアすると，パスワードが表示されて，その面からコンティニューすることができるようになります。しかし，STEP(投げ入れた石の数)がRECORDを越えた場合は，RESTが減っていきます。RESTが0になると失格となります。

RESTは，後の面からはじめるほど少なくなり，クリアすることにより2ずつ増えていきます。ギブアップしたときは，5減ります。先頭の石がワクからはみだすように石を投げ入れたときには，その場で失格となります。

PROGRAM & CONTROL

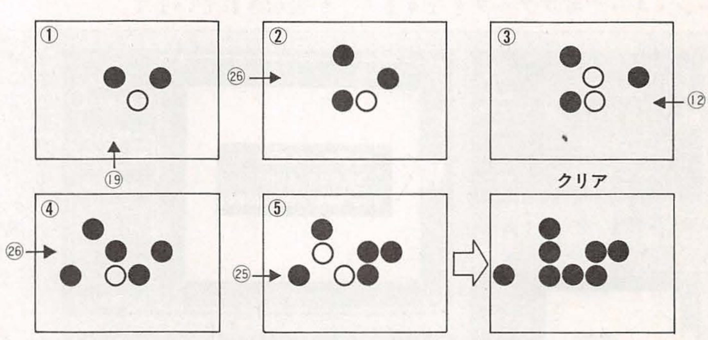
リスト1を入力してSAVEし，つぎに**リスト2**をファイル名“MAIN”でSAVEしてください。**リスト1**をRUNすると，自動的に**リスト2**をLOADしてRUNします。

RUNすると，まずパスワード入力になります。入力するとOPENINGとなります。スペース・キーで

■プログラム中の↑，↓，←，→のだしかた■

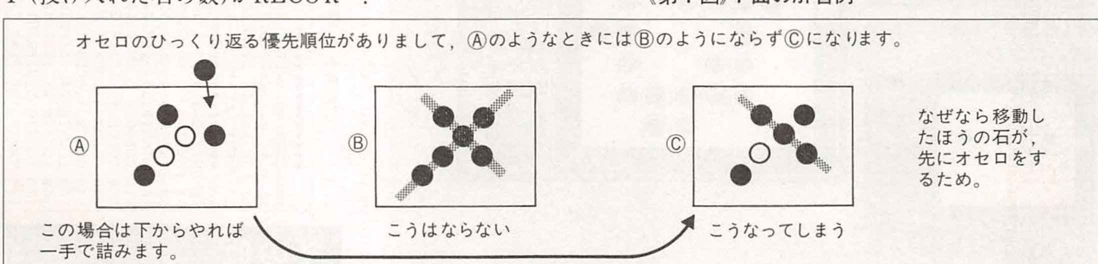
POKE &H01A2, &HB7↵ とダイレクトで打ち込んだあと，ESCキーを1回押すごとに，矢印と同じ方向のカーソル・キーを押すと，でます。

★　★



と，このようにしてすべての石の色を黒にするわけです。
番号は，SPOTの数字です。

《第1図》7面の解答例



《第2図》優先順位

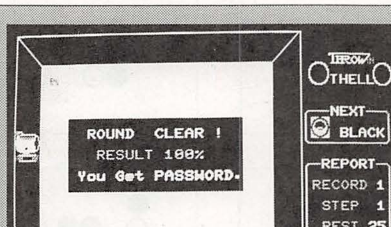
★富士通の逆襲「68K　そこのけそこのけ　TOWNSが通る」(東京都日野市・多摩の朝風14才)……【**編**：どこまで逆襲できるか楽しみですね。**なにわ**：アフターバーナーでは，X68000の勝ちでしょ。うおっほん。】

```
190 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Character Move ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
200 LOCATE X,Y:PRINT "F":X=X+1
210 LOCATE X,Y:PRINT "A":FOR T=0 TO S:NEXT
220 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ｲﾛｲﾛ ﾅ ﾊﾝﾃｲ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
230 IF CHARACTER$(X,Y+1)="C" THEN 330
240 IF X=34 AND Y=15 THEN 390
250 IF STRIG(0) THEN 270 ELSE 200
260 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Character Jump ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
270 LOCATE X,Y:PRINT "F":X=X+1:Y=Y-1
280 LOCATE X,Y:PRINT "A":FOR I=0 TO S*(8/5):NEXT I
290 LOCATE X,Y:PRINT "F":X=X+1
300 LOCATE X,Y:PRINT "A":FOR I=0 TO S*2:NEXT I
310 LOCATE X,Y:PRINT "F":Y=Y+1:GOTO 200
320 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Game Over  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
330 COLOR 6:CFLASH 1:LOCATE X-1,Y:PRINT "DDD"
340 TEMPO 1100:PLAY "V15O4CRRR:BB:DD"
350 CGEN 0:CSIZE 3:LOCATE 5,0:PRINT#0 " <GAME OVER>      PUSH  ｽﾍﾟｰｽ OR N KEY "
360 IF INKEY$="N" THEN RUN
370 IF STRIG(0) THEN 70 ELSE 360
380 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Rund Clear ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
390 G=G+1:R=R+1
400 TEMPO 300:PLAY "V15O5CCDD:DDEE:AA"
410 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ OLL Rund Clear ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
420 IF G=22 ELSE 70
430 LINE(0,15)-(40,20),"B",BF
440 CGEN 0:COLOR 2:CSIZE 3:LOCATE 1,10:PRINT#0 " OLL RUND CLEAR !! "
450 TEMPO 130:PLAY "V12OCRCRGRGRARARGGRRFRFRERERDRDRCCRR"
460 LINE(0,112)-(320,112),PSET,7:POLY(150,50),19,7
470 PAINT(75,33),4,7:PAINT(150,50),6,7:PAINT(0,0),1,7
471 A$="***<THE---END>***"
480 CLS:FOR I=1 TO 18:COLOR INT(RND*6+1)
490 LOCATE I*2,20:PRINT#0 MID$(A$,I,1):BEEP:NEXT I
500 END
520 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ PCG ﾃｲｷﾞ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
530 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("0000700C0028640018180440008080031810745C10808003")
540 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("54AB91A1245F002A54BB05BBEFFFFFFF0000000000000000")
550 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("000042423C00002A7E7E3C3C0000FFFF007EFFFFFFFF0000")
560 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("00081008450830001038 7E7EFF7E7E1000104234281442 10")
570 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("7CC6CAA6CAAAAAFE0028644C2C644C0000381874501C7000")
580 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
590 RETURN
600 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ Rund DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
610 DATA BBBBCBBBBCBBBCBBBCBBBCBBBBCCBBB
620 DATA BBBBBBCBBBCCBBBCBBCBBCBBCBBBBBB
630 DATA BBBBCBBCCBBCBBCBBCBBCBBBCBBBCBB
640 DATA BBBBCCBCCBCCBCCBCCBCCBCCBCCBCCB
650 DATA BBBCBBBCBBCBCBBCBBCBBCBBCBBBCBB
660 DATA BBBBBBCCBCBBBBCCBBCBBCBBBCBBCBB
670 DATA BBBCCBBCCBBCCBBCCBBCCBBCCBBCCBB
680 DATA BCBBBBCBBBCCBBCBCBBBBCBBCBBCBBB
690 DATA CBBBBCBBCBBCBBBCBBBCBBBCCBCBBCB
700 DATA BCBBBBCBBBCBCBBCCBBBBCBCCBBBCBB
710 DATA BBCCBBCCBBCCBBCCBCCBBCCBCCBCCBB
720 DATA BCCBCCBBCCBCCBBBCBCBBCCBCCBBBCC
730 DATA BBBCCBBBCCBCBBBCCBBBCCBCCBBCCBB
740 DATA BCCBBCCBBCCBBCCBBCBCCBBBCCBBCCB
750 DATA CBBCBCCBBCCBCCBBBCBCCBBBCBCBBCC
760 DATA CCBCCBCCBBCCBCCBBCBCCBBCCBBBCCB
770 DATA CCBCCBBCCBBCCBBBCCBBBCBCCBCCBBC
780 DATA BCBBCCBBBCCBBCBBBBCCBBBCBCCBBCC
790 DATA BCBBCBCBBCCBBCBCCBBBCBCBBCCBBCC
800 DATA BBCBCCBBCBCCBBCCBBBCCBBCBBCBCBB
810 DATA CCBBCBBCCBBBCBCCBBBCCBCCBBBCCBB
```

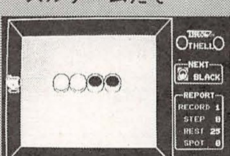
コンティニューか，リターン・キーでニュー・ゲーム・スタートかを選んでください。

④⑥で左回り，右回りとなり，スペース・キーで投げ入れ，リターン・キーでギブアップとなります。ギブアップは，RESTが残っている限りできます。NEXTのところには，つぎの石の色が表示されていますので参考にしてください。SPOTのところには，現在地が表示されています。

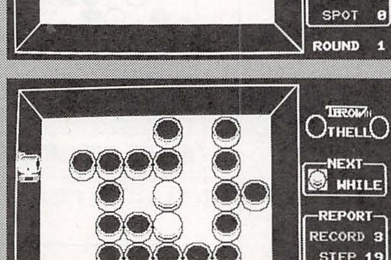
▲《写真1》タイトル画面。パズルゲームだぞ



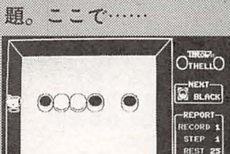
◀《写真4》すべて黒にすると面クリア



▲《写真2》1面は練習問題。ここで……



◀《写真5》うーん，手まどってますねー



▲《写真3》石を投げ入れてオセロをする

《リスト1》THROW IN OTHELLOのPCG定義プログラム・リスト

```
10 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ｼｮｷ ｼﾃｲ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 WIDTH 40:INIT:CLS:COLOR 5:GOSUB 530
30 Y=15:G=1:R=10:DIM D$(21)
40 FOR I=1 TO 21:READ D$(I):NEXT I
50 INPUT"ｽﾋﾟｰﾄﾞ 10-40";S:IF S>9 AND S<41 THEN S=S*2 ELSE 50
60 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
70 INIT:CLS 4:CGEN 1:X=0
80 FOR I=0 TO 50:PSET(RND*320,RND*25,RND*6+1):NEXT I
90 LINE(0,112)-(75,32)-(150,112)-(180,100)-(210,112)
100 LINE(0,16)-(40,20),"B",BF
110 COLOR 6:CGEN 0:LOCATE 10,21:PRINT "ﾗｳﾝﾄﾞ",G
120 COLOR 5:LOCATE 2,23:PRINT "ｽﾀｰﾄ >>>■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■<<< ｺﾞｰﾙ"
130 COLOR 2:LOCATE R,23:PRINT "■"
140 COLOR 7:CGEN 1:LOCATE 3,16:PRINT D$(G)
150 LOCATE 34,15:PRINT "E"
160 LOCATE 37,16:PRINT "CCC"
170 LOCATE X,Y:PRINT "A"
180 TEMPO 100:PLAY "V12O4DFECFDEFCD":KEY 0,""
```

その他

こんなに長くなるとは思わなか

★FM-7には，どれくらいのプログラムが送られてきますか？（秋田市・**藤田鉄男13才**）……【**編**：FM-7/77プログラム大全集Ⅲが発売されたことでも，たくさんの投稿があるのがわかるでしょ。AV専用も待ってるよ。】

《リスト2》THROW IN OTHELLOのメイン・プログラム・リスト

```
10 '┌──────────────────────────────────────┐
   |||||||||██████████████|||| THROW IN OTHELLO ||||██████████████|||||||
   └──────────────────────────────────────┘
20 CLEAR &HDFFF:INIT:WIDTH 40:CLS 4:CLICK OFF:CGEN 1:DEFINT A-Z
30 SOUND 6,30:SOUND 10,0:SOUND 12,15:SOUND 13,0:PLAY 5000
40 DEFFNS$(X)=RIGHT$(STR$(X),1):DIM RO$(25,4),C$(8),R(25),R$(6):GOTO 930
50 '||||||||||||██████████████ GAME START██████████████||||||||||||
60 A=STICK(0):T=STRIG(0):IF T THEN 130 ELSE IF A=6 OR A=4 THEN 80
70 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN IF LS>5 THEN LS=LS-5:GOSUB820 ELSE 550 ELSE 60
80 ID=ID+(A=4)-(A=6):ID=ID-28*(ID=0)+28*(ID=29):LOCATE X,Y:PRINT C$(7):Y=0:H=ID
90 X=-((H-1)*3+3)*(H<9)-27*(H>8 AND H<15)-((22-H)*3+3)*(H>14 AND H<23)
100 IF ID>8 THEN Y=-21*(H<23 AND H>14)-((28-H)*3+3)*(H>22)-((H-9)*3+3)*(H<15)
110 TM=-(H>22)-2*(H>8 AND H<15)-3*(H<9)-4*(H<23 AND H>14):PLAY"O4CEG"
120 LOCATE X,Y:PRINT C$(TM):LOCATE37,20:COLOR5:PRINTUSING"##";ID:COLOR7:GOTO 60
130 '||||||||||||██████████████ SHOOT !! ██████████████||||||||||||
140 SX=(TM=2)-(TM=1):SY=(TM=4)-(TM=3):B=0
150 SX1=-(TM=1)-8*(TM=2)- ID  *(TM=3)-(23-ID)*(TM=4)
160 SY1=-(TM=3)-6*(TM=4)-(ID-8)*(TM=2)-(29-ID)*(TM=1)
170 A=VAL(MID$(R$(SY1),SX1,1)):IF A<>0 THEN 200 ELSE SX1=SX1+SX:SY1=SY1+SY
180 IF (SX1=0)+(SX1=9)+(SY1=0)+(SY1=7) THEN 60  ELSE B=B+1:GOTO 170
190 '||||||||||||██████████████ - PUSH! - ██████████████||||||||||||
200 IF B=0 THEN 60 ELSE GOSUB 430:ON SX+2 GOTO 210,230,210
210 FOR I=SX1-B*SX TO SX1-SX*2 STEP SX:COLOR 7:LOCATE I*3,SY1*3:PRINT C$(SC+4)
220 PLAY"O6A+AA+A":COLOR 4:LOCATE I*3,SY1*3:PRINT C$(8):NEXT:GOTO 250
230 FOR I=SY1-B*SY TO SY1-SY*2 STEP SY:COLOR 7:LOCATE SX1*3,I*3:PRINT C$(SC+4)
240 PLAY"O6A+AA+A":COLOR 4:LOCATE SX1*3,I*3:PRINT C$(8):NEXT
250 PX=SX1:PY=SY1:COLOR 7:LOCATE (PX-SX)*3,(PY-SY)*3:PRINT C$(SC+4)
260 COLOR 6:SSK=SSK-(SC=1):ST=ST+1:LOCATE 37,16:PRINTUSING"##",ST
270 LOCATE 37,18:LS=LS+(ST>R(R)):COLOR 7:PRINTUSING "##",LS
280 MID$(R$(PY-SY),PX-SX,1)=FNS$(SC):D=VAL(MID$(R$(PY),PX,1))
290 PX=PX+SX:PY=PY+SY:IF (PX=0)+(PX=9)+(PY=0)+(PY=7) THEN 560
300 A=VAL(MID$(R$(PY),PX,1)):IF A<>0 THEN D=A:GOTO 290 ELSE COLOR 4
310 X1=PX-SX:Y1=PY-SY:LOCATE X1*3,Y1*3:PRINT C$(8):PLAY"O3DEC"
320 MID$(R$(Y1),X1,1)="0":LOCATE PX*3,PY*3:COLOR 7:PRINT C$(D+4)
330 MID$(R$(PY),PX,1)=FNS$(D):C=D:GOSUB 360:C=SC:PX=SX1-SX:PY=SY1-SY:GOSUB 360
340 IF LS<1 THEN 560 ELSE SC=-2*(SC=1)-(SC=2):GOSUB 790:GOTO 60
350 '||||||||||||██████████████ -OTHELLO- ██████████████||||||||||||
360 FOR X1=-1 TO 1:FOR Y1=-1 TO 1:X2=PX:Y2=PY:SK=0:IF X1=0 AND Y1=0 THEN 420
370 X2=X2+X1:Y2=Y2+Y1:IF (X2=0)+(X2=9)+(Y2=0)+(Y2=7) THEN 420
380 A=VAL(MID$(R$(Y2),X2,1)):IF A=0 THEN 420
390 IF A<>C THEN SK=SK+1:GOTO 370 ELSE IF SK=0 THEN 420
400 FOR I=1TO SK:X2=X2-X1:Y2=Y2-Y1:PLAY"O6C8DEG5":LOCATE X2*3,Y2*3:PRINTC$(C+4)
410 MID$(R$(Y2),X2,1)=FNS$(C):SSK=SSK+(C=2)-(C=1):NEXT:IF SSK=0 THEN 450
420 NEXT:NEXT:RETURN
430 SOUND 7,28:SOUND 10,16:SOUND 13,0:PAUSE 4:RETURN     :'← BOMB SOUND
440 '||||||||||||██████████████ - CLEAR - ██████████████||||||||||||
450 LINE(6,8)-(22,14)," ",BF:LOCATE 8,9:COLOR 6:PRINT "ROUND  CLEAR !"
460 LOCATE 8,11:COLOR 2:A=R(R)/ST*100:PRINTUSING " RESULT ###%";A:COLOR 5
470 IF A<100 THEN LOCATE 6,13:PRINT" YOU CAN NOT CONT." ELSE RR=R+1:GOSUB 870
480 M$="E5D3CG5F3EB5A3GC1DEFGAB+C7":PLAY 200:SOUND 7,56
490 PLAY "O5V16"+M$+":O6V12R0"+M$+":O5V12R2"+M$:PLAY"R5R:R5:R5":PLAY 5000
500 R=R+1:LS=LS+2:IF R<26 THEN GOSUB 710:GOSUB 820:ST=0:GOTO 60
510 CLS 4:PLAY 200:CSIZE 3:LOCATE 4,2:COLOR 6:PRINT#0"CONGRATURATION !":CSIZE 1
520 COLOR 7:RESTORE 1100:FOR I=1 TO 4:LOCATE 4,6+I*2:READ A$:FOR T=1 TO LEN(A$)
530 PRINT#0 CHR$(ASC(MID$(A$,T,1))-1);:PLAY"O5C0"+":O6C0":NEXT:NEXT
540 LOCATE 10,18:PRINT#0" I was defeated....":GOTO 540
550 '||||||||||||██████████████ -THE END- ██████████████||||||||||||
560 LINE(8,10)-(21,12)," ",BF:LOCATE 10,11:COLOR 6:PRINT"GAME OVER":SOUND 7,56
570 A$="O5+C5B3AGFEDC7":B$="V16C3CRC5":PLAY200:PLAY A$+":V13R0"+A$+":V12R1"+A$
580 PLAY B$+":O6"+B$+":O7"+B$:PAUSE 20:INIT:CLS 4:PLAY 5000:GOTO 600
590 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ⌐ OPENING ¬ ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
600 R=RR:W=1:CGEN 1:LINE(0,0)-(240,192),PSET,7,B:LINE(23,23)-(216,168),PSET,7,B
610 LS=26-R:GOSUB 710:COLOR 7:CGEN 0:FOR I=1 TO 4:READ X,Y,A$
620 LOCATE X,Y:PRINT A$:NEXT:COLOR7:LOCATE 10,5:CSIZE 3:CGEN 1:PRINT#0 "ｱｲｳｴｵ"
630 LOCATE 0,9:PRINT C$(1):GOSUB 430:READ A$,B$,C$:FOR I=4 TO 24:LOCATE I-1,9
640 PRINT MID$(A$,I-3,1)+"↓←";:COLOR 5:PRINT MID$(B$,I-3,1)+"←↓";:COLOR 1
650 PRINT MID$(C$,I-3,1):COLOR 7:LOCATE I,9:PRINT C$(5):PLAY "V15O6A5+AA+A"
660 NEXT:LOCATE 3,9:PRINT C$(6):COLOR 2:LOCATE 19,14:PRINT "PART II"
670 COLOR(RND(1)*6)+1:LOCATE 3,19:PRINT"HIT SPACE or RETURN KEY!":A$=INKEY$(0)
680 IF A$=CHR$(13) THEN RR=1:INIT:CLS 4:GOTO 600
690 IF A$=" " THEN GOSUB 810:TM=1:ID=26:X=0:Y=9:ST=0:GOTO 60 ELSE 670
700 '||||||||||||██████████████ SCREEN ██████████████||||||||||||
710 RESTORE1060:COLOR1:FORI=1TO2:READT,A:LOCATE30,T:PRINT"┌──────┐":FORJ=1TOA
720 LOCATE 30,T+J:PRINT"|      |":NEXT:LOCATE30,T+J:PRINT"└──────┘":NEXT
730 FOR I=1 TO 8:READ A,B,C,A$:COLOR C:LOCATE A,B:PRINT A$:NEXT:COLOR 3
740 LOCATE 38,14:PRINTUSING"#",R(R):LOCATE 31,23:PRINTUSING"ROUND ##";R
750 COLOR 7:LOCATE 33, 2:PRINT"ｱｲｳｴｵ":COLOR 7
760 IF W=1 THEN LOCATE 4,14:COLOR 5:PRINT "OTHELLO PUZZLE GAME" ELSE 780
770 CIRCLE(255,31),8,7:CIRCLE(311,31),8,7:W=0:COLOR 7
780 LOCATE 37,18:PRINTUSING "##",LS:COLOR 5:LOCATE 37,20:PRINTUSING "##",ID
790 IF SC<>1 THEN A$="BLACK":B$="O♠←←↓♣◢" ELSE A$="WHILE":B$="ﾛﾜ←←↓'●"
800 COLOR 5:LOCATE 34,9:PRINT A$:COLOR 7:LOCATE 31,8:PRINT B$:RETURN
810 '||||||||||||██████████████ SET STORN ██████████████||||||||||||
820 COLOR 4:FOR I=3 TO 20:LOCATE 3,I:PRINT STRING$(24,"■"):NEXT:COLOR 7:PLAY"O6
830 SSK=0:FOR M=2 TO 5:R$(M)=RO$(R,M-1):FOR N=1 TO 8:A=VAL(MID$(R$(M),N,1))
840 IF A<>0 THEN LOCATE (N-1)*3+3,(M-1)*3+3:PRINT C$(A+4):SSK=SSK-(A=1):PLAY"CE
850 NEXT:NEXT:R$(1)="00000000":R$(6)=R$(1):SC=2:GOSUB 780:RETURN
860 '||||||||||||██████████████ PASS WORD ██████████████||||||||||||
870 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):A=RND(1)*26+1:B=SUM(A)/33
880 C$=CHR$(A+&H40):D$=CHR$(RR+&H30+B):E$=CHR$(ST+B+&H40)
890 F$=RIGHT$(HEX$(A+B+RR+ST),1):PLAY 180:SOUND 7,56
900 LOCATE 6,13:COLOR 7:PRINT " You Get PASSWORD.":PA$=" "+C$+D$+E$+F$
910 A$="G5EC3DEFC1DEFG5":PLAY "V16O5"+A$+":V12R0O6"+A$+":O4V13C3GCGCGCGCGC"
920 LOCATE 12,14:COLOR(RND(1)*6)+1:PRINT PA$:IF STRIG(0) THEN RETURN ELSE 920
930 CLS:LOCATE 0,8:CSIZE 3:COLOR 6:PRINT#0"INPUT YOUR PASSWORD     ":COLOR 5
940 LOCATE 15,13:INPUT PA$:FORI=1TO4:R(I)=ASC(MID$(PA$,I,1)):NEXT:A=R(1)-&H40
950 IF A>0 AND A<28 THEN B=SUM(A)/33:RR=R(2)-&H30-B:D=R(3)-&H40-B:LOCATE 6,16
960 E$=CHR$(R(4)):F$=RIGHT$(HEX$(A+B+RR+D),1):COLOR7:CSIZE1:IF E$<>F$ THEN 980
970 IF RR>0 AND RR<26 THEN PRINT#0"O.K ! Continue Round No.";RR:GOTO 1000
980 LOCATE 6,16:PRINT #0"Your PASSWORD is Mistaken.":RR=1
990 '||||||||||||██████████████ ROUND DATA SET! ██████████████||||||||||||
1000 FOR I=1TO25:FOR T=1 TO 4:RO$(I,T)="00000000":NEXT:NEXT:CGEN 1:RESTORE 1130
1010 FOR R=1TO25:READ R$,R(R):FORI=1TOLEN(R$) STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(R$,I+1,1))
1020 MID$(RO$(R,A+(A>7)*8-1),VAL(MID$(R$,I,1)),1)=HEX$(1-((a AND 8)=8))
1030 NEXT:NEXT:Z$="←←←↓":FOR I=1 TO 8:READ A$,B$,C$
1040 C$(I)=A$+Z$+B$+Z$+C$:NEXT:CLS:GOTO 600
1050 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ⌐ DATA ¬ ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1060 DATA 7,2,12,8,33,7,5,NEXT,33,4,6,THELL,38,16,6,0,32,12,6,REPORT
1070 DATA 31,14,2,RECORD,32,16,2,STEP,32,18,2,REST,32,20,2,SPOT
1080 DATA 0,0,↘↓↘,27,21,↘↓↘,27,2,↗↑↗,0,23,↗↑↗
1090 DATA"  ┬┬┬ ┬┬┬┬┬ ┬┬  ","  || |┼|┼ || ||  ","  ┴┴ ┴┴ ┴┴┴┴┴┴  "
1100 DATA "!Zpv!xfsf!pwfs!bmm!spvoe!xijdi!J","nbef!spvoe/Cvu!J!xjmm!dpnf!cbdl
1110 DATA "ofyu!hbnf/Qmfbtf!usz!bhbjo/","!!!!Qmfbtf!xbju!npnfou/
1120 '||||||||||||██████████████ ROUND · DATA ██████████████||||||||||||
1130 DATA 33435B6B,  1,3B536B,    1,4B536B,  3,634C6C,     3,336B5C,  3
1140 DATA 436B4C,    3,4B6B54,    5,436B3C,  5,6A436C,     5,5B44,    5
1150 DATA 426A436C,  5,4B44546C,  5,5A62336C,5,436B3C54,   5,5B4C645D,5
1160 DATA 433C4C5C35,3,3B5B443D5D,5,5B443D55,5,4B6354,     5,436B3C,  7
1170 DATA 43633C5C,  7,626B3C54,  7,6A335C,  7,52436B3C44,7,6B3C5464,7
1180 DATA ﾁﾃﾅ,ﾇﾉﾋ,ﾍﾏﾎ,ﾆﾄﾂ,ﾌﾊﾈ,ﾍﾐﾎ,ﾑﾒﾒ,ﾓｷﾔ,ﾕｸﾖ,ﾗｻﾘ,ﾓｺﾔ,ﾙｹﾚ
1190 DATA ﾛｼﾜ,ﾝｽﾞ,°ｾ●,Oｿ♠,♥ ◆,♣ﾀ◢,"  ","  ","  ",▀▀▀,▀▀▀,▀▀▀
1200 '||||||||||||██████████████ ROUND EDITER ||||██████████████||||||
1210 PRINT"  12345678 : [ ]=0 ●WS=1 OBS=2 ":R$="":FOR Y=1 TO 6:INPUT R$(Y)
1220 NEXT:FORY=1TO6:FORX=1TO8:A=VAL(MID$(R$(Y),X,1)):ON A+1 GOTO 1250,1230,1240
1230 R$=R$+HEX$(X)+HEX$(y):GOTO 1250
1240 R$=R$+HEX$(X)+HEX$(8+Y):GOTO 1250                    :'1200-1250 ﾊ ｲﾗﾅｲﾖ
1250 NEXT:NEXT:PRINT"0000 DATA "+R$+" ":END
1260 '||||||||||||██████████████ ROUND  CHECK ||||||||||||||||||||||
1270 DIM A$(25):RESTORE 1130:FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 5:READ A$,A:B=0
1280 FOR K=1 TO LEN(A$)/2:B=B+VAL("&H"+MID$(A$,K,2)):NEXT :'"R.1270" ｦ ｼﾞｯｺｳｼﾃﾈ
1290 B=B+A:A$((I-1)*5+J)=HEX$(B):NEXT:NEXT:RESTORE 1310:FOR L=1 TO 25:READ C$
1300 IF C$<>RIGHT$(A$(L),2) THEN PRINT "DATA ERROR ROUND NO.";L:BEEP ELSE NEXT
1310 DATA E0,44,56,E6,D7,E7,71,E9,56,14,7B,8D,8A
1320 DATA 9C,26,C5,48,9B,69,EB,16,AD,47,61,26,00
1330 '┌──────── 1989 年 ── HEISEI GANNEN ─ 3 月 5 日 (日)  20 時 35 分 ───────┐
     └──────────────── By SAKIYAMA ────→ NARITAKOUKO HOUSOBU ←──┘
```

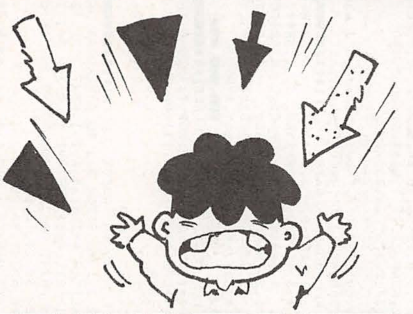
った。最初は1本のプログラムだったのですが，「OUT of Memory」なんていうエラーがでてしまったので，しかたなく，2本組となってしまいました。これもすべてキャラクター・データ（2×2だと寂しくて，3×3にしてしまったため）と，わざわざ配列変数を使ったためです（これは移植しやすくするため）。

ラウンド数は25面もあるので，簡単にはクリアできないでしょうね。練習問題として，1，2，3面は動かずに石を投げ入れるだけでクリアできるようになっていますから，要領をつかんでください。

★　　★

★さあっ，いよいよ中学だ。ところで影さんは中学時代，部活は何をやっていたんですか？影さんだったら，たぶん……。（宮城県仙台市・壹岐壽彦11才）……【影：そう，チアリーダーやってたわよ。フレフレ〰〰。】

X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用



目が痛くなるスクロール

Power of DMA
(パワー オブ ディーエムエー)

CONTRA

内容&遊びかた

X1turboに積(つ)んであるDMAを使ったスクロール・ゲームです。自分のキャラクター(■)が画面の一番上までいくと面クリアです。しかし，自分は④⑥キーで左右の動きしかできません。

では，どうやって画面の一番上までいくかというと，画面上をスクロールしている“↑”(濃い水色)に接触しなければなりません。“↑”に1回接触すると1段上に移動します。こうして，画面一番上までいってください。

しかし，画面上には“↓”(緑色)と“▼”(黄色)という自キャラの進行をジャマするものがあります“↓”に1回接触すると自分のキャラクターは，1番下に移動します。“▼”に接触するとゲーム・オーバーになります。また，自キャラが画面下にいるときに“↓”に接触してもゲーム・オーバーです。

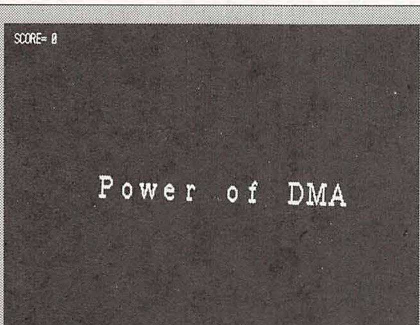
これらのキャラ以外はすべて背景ですので，気にしないでください。

プログラム&改造のアドバイス

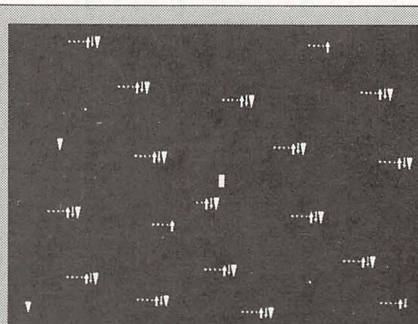
このプログラムは，DMAを使っ

《第1表》変数表

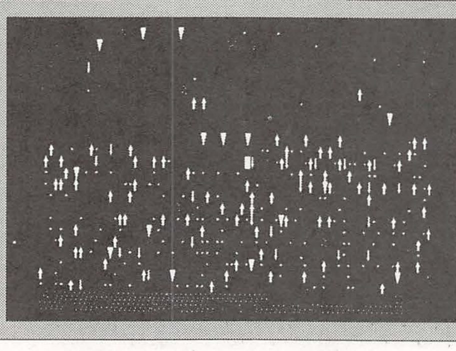
変数	内容	変数	内容
S＄	スペースのグラフィック・パターン	X	自キャラのX座標
P＄	自キャラのグラフィック・パターン	S	キー入力用
D＄	自キャラ消し用のグラフィック・パターン	C＄	自キャラの当たり判定用
Y(81行)，I	ループ変数	A＄	キー入力用(402行)，データ読み込み用(630行)
Y(81行以外)	自キャラのY座標	SCORE, HI	スコアとハイスコア



▲《写真1》タイトル画面。この文字の出現にも注目



▲《写真2》“↑”に接触するなんて，こりゃムズイ



◀《写真3》目が痛い，なんとかしてほしい〜

★高校に合格しました。これも編さんのおかげです。だから，たまにはOFに載せてください。(神奈川県横浜市・菊地真也15才)……【編：編集部からのお祝いということで採用です。影：おおーっ，よかったねー。】

ているので，turboシリーズでしか走りません。

マシン語でDMAにデータを送っていますが，じつは，オールBASICでもできるんです。120行のC3～87のデータを一つずつ「OUT&H1F80, data」としていくと，ちゃんと画面が１段上にスクロールすると思います。

さて，ゲームをはじめてみると，速すぎてクリアできないと思います。そういう人は，190行のPAUSE 0のところなどに適当な時間かせぎ用のルーチンを入れればいいと思います。

最後に，90行のマシン語ルーチンは，マップを作るためのものです。

★　★

CHECKER FLAG

影：これ，ゲームになってませんよ，ネッネッ!!

編：アイデアはいいけど……。

Dr.D：さて，ここでワシの登場じゃな。とりあえず，このゲームは良く言うとダイヤの原石じゃな。

編：みがくと光る……ですか。

Dr.D：そうじゃ。そこでワシがちと，改造の手引きをしよう。たとえば240行の「Y＝０」の０の値を７か８ぐらいに変えれば少しゲームらしくなる（画面一番上ではなくＹ座標７か８でクリアとなる）。

続いて260行のGOTO文の前に「SCORE＝SCORE＋1」の文を入れておけば，なんと，進めば進むほど点数が増えていくのじゃ!!

どうじゃ？　これで，このゲームの新しい局面が見えてきたじゃろうが。ワッハッハ。

影：おお!!，すごぉいDr.!

Dr.D：ワシが示したのは，ほんの一部じゃ。このゲームはまだまだ改造のしがいがある。読者の諸君も自分なりに，いろいろと，試してみてくれ!!

Power of DMAのプログラム・リスト

```
10 '//////////////////// 初期設定 ////////////////////
20 KMODE 0:KLIST 0:OPTION SCREEN 4
30 WIDTH 80,25,0,2:CLS 4:INIT:CLICK OFF:DEFINT A-Z
40 S$=LEFT$(CGPAT$(32),8):P$=S$+LEFT$(CGPAT$(135),8)+S$:D$=STRING$(3,S$)
50 GOSUB 610
51 '//////////////////// タイトル ////////////////////
60 KMODE1:SYMBOL(136,91),"P o w e r  o f  DMA",2,1,1:PALET@0,1,0,6,0,5,6,7
70 SYMBOL(136,90),"P o w e r  o f  DMA",2,1,2,,XOR:SYMBOL(136,90),"P o w e r  o f  DMA",2,1,4,,XOR:SCORE=0
80 KMODE0
81 CGEN 1:CLS:FOR Y=0 TO 24:LOCATE 0,Y:PRINT" ";:NEXT:PRW 254
84 '
85 '/////////////////マシン語 書き込み/////////////////
90 MEM$(&HE500,23)=HEXCHR$("21 00 A0 1E 28 ED 5F 77 1D 28 05 23 3C C3 07 E5 3E E4 BC C8 C3 03 E5")
100 CALL &HE500
110 MEM$(&HE000,&H3F)=HEXCHR$("21 00 E1 16 06 01 80 1F 04 ED A3 15 C2 5 E0 16 0B 01 80 1F 04 ED A3 15 C2 11 E0 21 11 E1
 16 03 01 80 1F 04 ED A3 15 C2 20 E0 2A 07 E1 11 50 00 B7 ED 52 22 07 E1 21 06 E1 16 0B C9 11 E0 C9")
120 MEM$(&HE100,&H14)=HEXCHR$("C3 C3 C3 C3 C3 C3 7D 60 DF CF 07 14 18 CD 00 30 9A CF B3 87")
170 '////////////////////MAIN////////////////////
180 CLS3:CLS2:CLS1:CGEN1:X=40:Y=12
190 S=STICK(0)
200 X=X-(S=4)*(X>1)+(S=6)*(X<78)
210 C$=CHARACTER$(X,Y)
220 IF C$="F" THEN Y=Y+1 ELSE IF C$="E" THEN Y=Y-1 ELSE IF C$="G" THEN 400 ELSE 250
230 POSITION X*8-8,Y*8-8-((C$="E")*16):PATTERN -8,D$
240 IF Y=25 THEN 400 ELSE IF Y=0 THEN 500
250 POSITION X*8-8,Y*8:PATTERN -8,P$
260 CALL &HE000:PAUSE0:GOTO 190
400 '////////////GAME OVER!////////////
401 KMODE 1:CLS 0:CGEN 0:SYMBOL (240,90),"G A M E  O V E R !",1,1,7:CLS 0
402 LOCATE 0,0:PRINT"C)ontinue or E)nd?";:PRINTCHR$(5);:A$=INPUT$(1)
403 IF A$="C" OR A$="c" THEN C=1 ELSE IF A$="E" OR A$="e" THEN C=0 ELSE 402
404 CLS 4
405 LOCATE 0,0:PRINT "SCORE=";SCORE
406 IF HI<SCORE THEN HI=SCORE PRINT "You made high score."
407 IF C GOTO 60 ELSE END
500 '////////////////CLEAR!////////////////
501 KMODE 1:CGEN:CLS3:CLS2:CLS1:SYMBOL(268,90),"N I C E ! !",1,1,7
502 FOR I=0 TO 159:PALET 7,I MOD 8:NEXT
503 SCORE=SCORE+1000
504 FOR I=0 TO 24:LOCATE 0,I:PRINT SPC(80);:NEXT
505 LOCATE 35,20:PRINT "SCORE=";SCORE
506 LOCATE 35,21:PRINT "Next challenge !!"
507 PAUSE 5:GOTO 80
600 '/////////ユーザー定義 (n o r m a l) 文字設定//////////
610 FOR I=0 TO 255
620 DEFCHR$(I)=HEXCHR$(STRING$(48,"0")):NEXT
630 FOR I=0 TO 3:READ A$:DEFCHR$(65+I)=HEXCHR$(A$):NEXT
640 READ A$:DEFCHR$(0)=HEXCHR$(A$):READ A$:DEFCHR$(255)=HEXCHR$(A$)
650 FOR I=69 TO 71:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
660 DATA 0000001C00000000 0000001000000000 0000001800000000
670 DATA 0000001000000000 0000001C00000000 0000001800000000
680 DATA 0000001800000000 0000001000000000 0000001800000000
690 DATA 0000001800000000 0000000000000000 0000001000000000
700 DATA 0040000004001000 0000000000000000 0000000000000000
710 DATA 2004000080020000 0000000000000000 0000000000000000
720 DATA 10387CFE38383838 0000000000000000 0010285428282828
730 DATA 0000000000000000 0000000000000000 38383838387C3810
740 DATA 0000000000000000 FFFF7E7E3C3C1818 FFFF7E7E3C3C1818
750 RETURN
800 '
801 '/////////////////////////////////////////////
802 '/                                           /
803 '/        P r o g r a m e d  b y  C O N T R A   /
804 '/                                           /
805 '/        平成元年      2月    1日 (水)        /
806 '/                                           /
807 '/////////////////////////////////////////////
```

★昭和時代発行のベーマガを平成時代に読んでいる私は時代遅れでしょうか？（愛媛県宇和島市・鴻池享正19才）……【影：昭和時代から進行してきた別冊が，平成になってつぎからつぎと発行されてます。よろしく。】

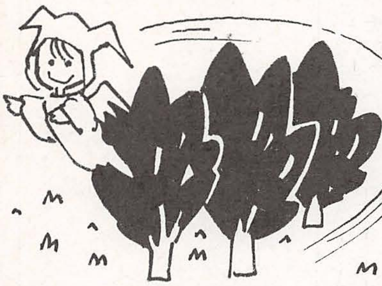
X68000用

妖精を操ってフルーツを取れ！ワンキーゲーム

The SPRITE GAME

（ザ スプライト ゲーム）

土山　茂三



⊙遊びかた

放っておくとクルクルと回転する妖精を，スペース・キーで反転させることによって移動させ，画面中にあるフルーツをすべて取れば面クリアです。

同じ種類のフルーツを続けて取ると，得られる点が高くなっていきます。木にぶつかると１人減り５人失うとゲーム・オーバーです。

ゲームをはじめるときに[R]キーを押すとランダム面モードになります。はじめての人は[R]キー以外を押してください。

ゲームをはじめた時間によってキャラクターや背景の色が，昼，夕方，夜と変わります。

CHECKER FLAG

編：単純明解，おもしろゲームですね。

Dr.D：ふむ，リストもほどほどに短いしな。アイデア的には，よくあるゲームだけどな。

影：それ，スペース・キーで反転だ，それ～。あれ？

Dr.D：どうしたんじゃ。

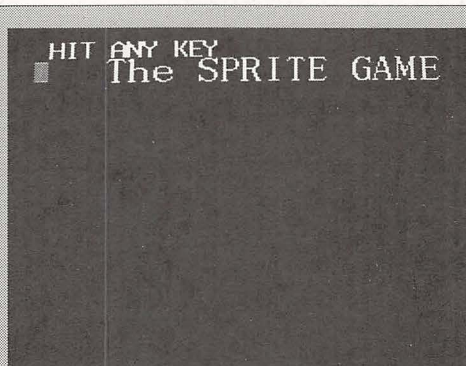
影：スペース・キーを押し続けると，キーをはなしても一直線に動き続けるぞ。

Dr.D：うん？キー・バッファがたまるんじゃな。

編：こういったところは，投稿する前に，もう一度自分でチェックしてみてほしいですね。このゲームに関しては，キーを押し続けなければ問題ないですけど…。

●参考にしたもの

ベーマガ1988年７月号「The SPRITE GAME」by Kimco。「HOVVURRUBIN」by TPM CO



◀《写真１》これがタイトル画面。適当なキーを押す

▶《写真２》ゲーム画面。回転している妖精をスペース・キーで操る

by YEAH！

評：解説します。ビリヤードしてるのにバットをにぎる影さんの図（編）

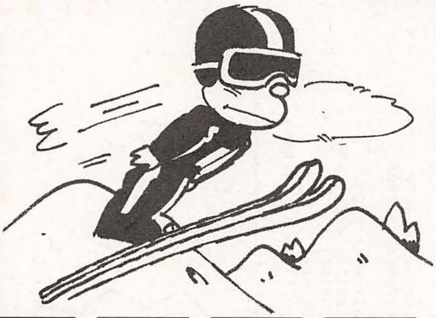
★これだけ多くの機種の，ゲーム・プログラムを載せている雑誌は他にない。これからもがんばってください。（神奈川県伊勢原市・県立秦野高校２年生17才）……【編：読者のみんなといっしょにがんばるベーマガ。】

The SPRITE GAMEのプログラム・リスト

```
  10 /****** The SPRITE GAME ******
  20 /****** 初期設定 ******
  30 key 16,"color 3":key 7,"screen 2,0,1,0@M":int tm,c1,c2,sc,sf,sf2,sf3=1
  40 screen 0,1,1,1:color 7:dim mp(19,19):str mg,t,ik
  50 t=time$:h=val(left$(t,2)):m=val(mid$(t,4,2)):s=val(mid$(t,7,2))
  60 randomize((h*m*s) and &H7FFF):music():sprite_set():contrast(10+tm)
  70 /****** 面データ ****** 130 rd=0 ハ メンスウ ハンイハ (0-8)
  80 dim str rdata(9)[32]={            "2848676563563708395979888684979 5",
  90 "637565674818873844462 64A69889694",  "0666C63A9A92326235959848C3096BDA",
 100 "43537475675736354454646566564645",  "27372838949587678 4A57576A6A71549",
 110 "74657566767786054544535247485 96A61","35547594B6A87949464373668 6B492C6",
 120 "35455565758595252326474463668784",  "763272A4A87A3A0655657586576777B6"}
 130 clrs():fl=0:rd=0:cd=0:r=0:sc=0:bg_clr()
 140 locate 1,0:print"HIT ANY KEY":ik=inkey$:if ik="r" then r=1
 150 /****** 画面作成 ****** 170 fa=4 ハ ヨウセイノ カズ
 160 bg_fill(0,&H17F):for y=0 to 19:for x=0 to 19:mp(x,y)=0:next:next
 170 fa=4:for i=1 to 16:n=1-(i>8)
 180 x=val("&h"+mid$(rdata(rd),i*2-1,1)):y=val("&h"+mid$(rdata(rd),i*2,1))
 190 if r=1 then repeat:x=ransu(10):y=ransu(10)+3:until mp(x,y)=0
 200 mp(x,y)=n
 210 if n=1 then bg_put(0,x*2+2+r*4,y*2+4,&H100+(ransu(5)+4))
 220 if n=2 then bg_put(0,x*2+2+r*4,y*2+4,&H109)
 230 bg_put(1,x*2+2+r*4,y*2+5,&H10A):next
 240 bg_set(0,0,1):bg_set(1,1,1)
 250 clrs():cx=40:cy=40:xv=6:yv=0:dx=0:dy=21
 260 /****** メイン ルーチン ******
 270           /****** スプライト移動 ******
 280 repeat
 290 xv=xv-sgn(dx):dx=dx+xv:ex=cx+dx:yv=yv-sgn(dy):dy=dy+yv:ey=cy+dy
 300 cx=cx+(ex>248)*232-(ex<8)*232:cy=cy+(ey>248)*232-(ey<8)*232
 310 sp_set(0,ex,ey,&H100,3):if inkey$(0)=" " then {
 320 cx=cx+2*dx:cy=cy+2*dy:dx=-dx:dy=-dy:xv=xv+sgn(dx):yv=yv+sgn(dy) }
 330 cd=bg_get(0,int((ex-4)/8),int((ey-4)/8))
 340 until cd<>&H17F
 350           /****** etc... ******
 360 while cd<>&H109
 370 m_play(1):bg_put(0,int((ex-4)/8),int((ey-4)/8),&H17F)
 380           bg_put(1,int((ex-4)/8),int((ey-4)/8)+1,&H10B)
 390 cd=cd-&H103:if cd=sf then sf3=sf3+1 else sf=cd:sf3=1
 400 sc=sc+cd*sf3:locate 19,0:print using"SCORE ######";sc*10;:fl=fl+1
 410 if fl>7 then {mg="ROUND "+str$(rd+1)+" CLEAR":message():m_play(5,6):bg_clr
()
 420 rd=rd+1:fl=0:if rd>8 then ending() else goto 160} else goto 260
 430 endwhile
 440 m_play(2):sp_move(0,0,0,127)
 450 if fa<1 then m_play(3,4):mg="GAME OVER":message():goto 130
 460 fa=fa-1:mg="MISS!! LEFT="+str$(fa):message():goto 250
 470 /****** メッセージ表示 と メッセージクリアー ******
 480 func message():locate 1,0:print mg:for i=0 to 9999:next:clrs():endfunc
 490 func clrs():locate 1,0:print "                    ":endfunc
 500 /****** エンディング ******
 510 func ending():bg_set(0,0,0):bg_set(1,1,0):cls:paint(9,2,c1)
 520 dim str msg(2)[32]={"Thank you","for your play","THE END"}
 530 dim mx(2)={70,50,80},my(2)={60,90,160}:cx=114:cy=160:m_play(7,8)
 540 for i=0 to 2:symbol(mx(i),my(i),msg(i),1,1,2,c2,0):next
 550 while 1:xv=xv-sgn(dx):dx=dx+xv:ex=cx+dx:yv=yv-sgn(dy):dy=dy+yv:ey=cy+dy
 560 sp_move(0,ex,ey,0):if int(rnd()*9)=0 then {
 570 cx=cx+2*dx:cy=cy+2*dy:dx=-dx:dy=-dy:xv=xv+sgn(dx):yv=yv+sgn(dy)}
 580 cx=cx+(ex>248)*232-(ex<8)*240:cy=cy+(ey>248)*232-(ey<8)*240:endwhile
 590 /****** 音楽 ******
 600 func music():m_init():str ma[256],mb[256]
 610 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):next:for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
 620 mb="t150o4l64v15eg<cg<c>ad>e<c":m_trk(1,"@16"+mb):m_trk(2,"@27"+mb)
 630 mb="t150@3v15l8o6cc>g<ccddefedcc>bbg<cc":m_trk(3,mb)
 640 mb="t150@3v13l8o4cgcgcgcgdadadadacc":m_trk(4,mb)
 650 mb="t200@3v15l8o5cdcgrgfb<c2":m_trk(5,mb)
 660 mb="t200@3v13o4l8efecrcede2":m_trk(6,mb)
 670 mb="t170@19v15l8o5gg16<c16>g<c>g<cder1>aa16<d16>a<defr1ar4ggr8r4er8r4d4edc
r2r4r8l16cccr4ccc":m_trk(7,mb)
 680 mb="t170@3v13l8o4g1gab<c>bagaa1abab<c>bagaaaccdefggr4r8ggr8agagaedel16cccr
4ccc":m_trk(8,mb)
 690 endfunc
 700 /****** 背景設定 ******
 710 func bg_clr():bg_set(1,1,0):bg_fill(0,&H17F):bg_fill(1,&H10B)
 720 for i=0 to 31:for j=0 to 3:bg_put(1,i,j,&H17F):next:bg_put(1,i,4,&H10C)
 730 for j=5 to 6:bg_put(1,i,j,&H10D):next:next:paint(0,0,c1)
 740 fill(8,1,248,13,0):symbol(37,12,"The SPRITE GAME",1,1,2,c2,0):endfunc
 750 func int ransu(n):return(int(rnd()*n)):endfunc
 760 /****** キャラクター定義 ******
 770 func sprite_set()
 780 dim str sp_data(10)[64]={
 790 "ff0ff0ff0ffffff000ffff000ffffff0f00ff00f000f0f00000f0f000000ff00",
 800 "00550f000445f5504455f5554455f555445555f5045555f004455f5000455500",
 810 "000000000b00b0000bb5500000b551500a5155500a45551500444555000044 44",
 820 "0000000d0000000d000000dd0000dddc00ddddd0ddddd cc00ddccc00000cc000",
 830 "0abbbb000a0aa00000abfb000aabbbb0aaffbbfaaabfbbfb0abbbfb000abbb00",
 840 "0000000b000000b000000b000550b0b0455555004 5f4555004545f5000004500",
 850 "000bb00000babb000aaaabb00aaaaab0aaaaaabbaaaaaaab0aa44ab000444400",
 860 "8811118881111118881111888888888898888888899888899988898888888 8899",
 870 "9888888889888888888899988888888898888888899888888888988888888 8899",
 880 "000000000000000000000000000000006600000066000006667000006667 00",
 890 "006667000066670000666700666667776666677700666700006667000066 6700"}
 900 dim char c(64):sp_init():sp_disp(1):print" SPRITE SET"
 910 m_play(5,6):for i=3 to 13:for j=0 to 63
 920 c(j)=val("&h"+mid$(sp_data(i-3),j+1,1)):next:sp_def(i,c,0):next
 930 /****** 時間によって色が変わる処理 ******
 940 dim scl(15)={0,21140,32,62,1024,1984,0,0,0,0,49152,
 950 63488,33792,65472,44394,65534}
 960 if h>5 and h<17 then tm=1:c1=11:c2=3:goto 1010
 970 if h>15 and h<21 then tm=2:c1=13:c2=5:goto 1000
 980 tm=3:c1=1:c2=15
 990 dim sp_col(3)={33312,20756,2062,32}:goto 1020
1000 dim sp_col(3)={65534,50736,33792,65472}:goto 1020
1010 dim sp_col(3)={65534,50736,32768,63488}
1020 for j=0 to 15:sp_color(j,scl(j),1):next
1030 for j=6 to 9:sp_color(j,sp_col(j-6),1):next:endfunc
1040 /****** ごくろうさまでした ******
```

★100号が近いそうですが，何年の何月号が100号になるんですか？（秋田県仙北郡・泉　利育18才）……【編集長：この5月号が83号だから，数えてみなさい。影：えーと…（30分後）……わかった，90年の10月号だ。ふー。】

X68000用



ジャンプのシーズンは終わったが

SUPER JUMP

（スーパー ジャンプ）

有限会社マイケル商事作品

★はじめに

ジャンプ台が開発されて以来，その驚異的な難易度の高さで，ジャンパーの意欲をかきたててきたスキージャンプ。私達有限会社マイケル商事は，幸いにして，テレビ中継と秋本選手の完璧なジャンプにより，一早くこのスポーツの全貌を見聞きすることができました。

幸いにして我々の手には，X68000というこのスポーツにチャレンジしがいのあるハードがありました。もし，可能なら１人でも多くの人にこの感動を伝えることができたら………これが我々のささやかな開発のテーマでした。

★つぎに

このゲームはジョイスティック版（**リスト１**）とマウス版（**リスト２**）があります。

遊びかたは，どちらか打ち込んでRUNしてトリガAで滑走開始です。ジャンプ台のところにきたら，トリガAで踏み切ってください。そして，どんどん高度がさがりますので，地面すれすれのところで，トリガBで着地してください。

なお，マウス版は左ボタンでジャンプ，右ボタンで着地です。

かなり運に左右されるゲームですが，風がふいていると思ってください。これがないとかなりつまらないので，そうしました。

★リストについて

１人でも多くの人に打ち込んでもらうために短くしました。コンピュータがやってくれるのはレコードの記録だけです。

★このゲームの真の遊びかた

用意するもの：友達４，５人，ノート，鉛筆，X68000，このソフト。

(1)ジャンケンして飛ぶ順序を決める。

(2)順番に１人ずつ５回飛ぶ（記録しておく）。

(3)そのうちよい記録を四つ加え，合計飛距離で競う。

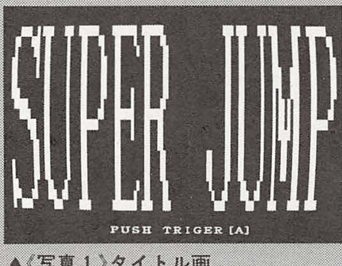
中身が単純なので，いくらでも遊びかたが考えられると思います。

★その他

このゲーム，本当は1000行くらいだったのですが，キャラクターDATAの圧縮や関数を使うことにより，美しく短くできました。

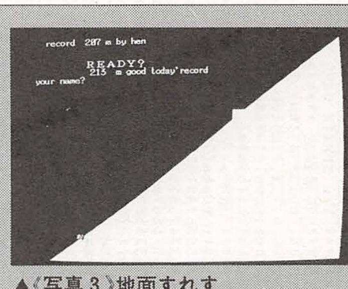
CHECKER FLAG

影：おおおーっ，今月はX68000が２本なのか～。
編：自分で選んでおいて，何を言ってるんですか。
影：いやいや，そのへんを強調したかったもんで。
Dr.D：ゲームのほうは簡単で，基本的なものじゃな。
編：マウス用とジョイスティック用の２本のリストを載せておいたので，見くらべてみてください。勉強になりますよ。
影：ところで，このまま，毎月２本の掲載が続くかどうかは，みなさんにかかっているぞ。がんばってくれくれ。



▲《写真１》タイトル画面。マウス版は“PUSH BUTTON”とでます

▼《写真２》右上の滑走台からすべってきて，それジャーンプ



▲《写真３》地面すれすれでトリガB（ボタン２）を押して着地

★みなさん，知ってました？Ｘ１のNEW FM音源ドライバーのワンテク。[BREAK]キーのひと押しで曲が止まるんです。[CTRL]＋[Q]で再スタートだ。（東京都豊島区・高岡謙次19才）……【編：こんなワンテクはいい。】

《リスト1》ジョイスティック版SUPER JUMPのプログラム・リスト

```
 10 /* 初期設定
 20 screen 1,3,1,1:sp_init():sp_disp(1):console 0,31,0
 30 int wa,re,d(3)={256,33024,11640,4908}:str rn
 40 sp_on(0):sprite_pallet():title():wipe():main()
 50 /*中心処理
 60 func main():cls:gerende():kkaso():endfunc
 70 /*タイトル画面
 80 func title():color 5
 90 symbol(10, 10,"SUPER JUMP",4,20,2,65472,0):locate 19,30
100 print"ＰＵＳＨ　ＴＲＩＧＥＲ［Ａ］":kwait():endfunc
110 /*ゲレンデ
120 func gerende():locate 2,2:print "record ";re;"m","by ";rn
130 line(490, 36,  0,526,65535):fill(340,186,320,210,65535)
140 line(490, 36,490,512,65535):paint(300,400,65535):endfunc
150 /*滑走
160 func kkaso():locate 10,5:print"ＲＥＡＤＹ？":kwait()
170 m_init():m_alloc(1,2000):m_assign(1,1)
180 m_trk(1,"o06@7ararar<a2"):m_play(1):wait(17000)
190 int i,l,y,k:float x=500
200 for i=0 to 85:x=x-2:y=y+2:sp_move(0,x,y,0):k=k+1
210 if strig(1)=1 then jump(k,x,y)
220 next:y=172:for l=0 to 40:x=x-0.5#:sp_move(0,x,y,0):k=k+1
230 if strig(1)=1 then jump(k,x,y)
240 next:tento(300,230,320)
250 /*飛行
260 func jump(k,x,y):int h,sw
270 for i=0 to k/2:sp_move(0,x,y,0):x=x-1:y=y-1:h=h+1:next
280 while x+y<510:y=y+int(rnd()*5):x=x-1:h=h+1
290 sp_move(0,x,y,0):if strig(1)=2 then chakuchi(h,x)
300 endwhile:tento(x+16,y+16,480):endfunc
310 /*着地
320 func chakuchi(h,x):y=510-x:b=b-1:while y<450:y=y+1:x=x-1
330 sp_move(0,x,y,0):wait(5000/(480-y)):endwhile
340 if re<h then { color 5:locate 10,6
350 print h;" m good today'record":input"your name";rn:re=h
360 } else{locate 10,6:print"this flight ";h;" m":kwait()}
370 sp_move(0,500,0,0):kgoto()
380 /*転倒
390 func tento(x,y,wa):while y<wa:for a=0 to 3
400 sp_set(0,x,y,d(a),1):x=x-1:y=y+1:wait(9000/(wa+20-y))
410 next:endwhile:locate 10,6:print "大失敗":kwait():kgoto()
420 /*無限ループ
430 func kgoto():while 1:main():endwhile
440 /*空ループ
450 func wait(x):for wi=0 to x:next:endfunc
460 /*キー入力待ち
470 func kwait():while strig(1)=0:endwhile:endfunc
480 /*キャラクター
490 func sprite_pallet():dim char pa(255)
500 int co(7)={0,63550,32800,62,65472,1984,63488,2046},i,j
510 for i=0 to 7:sp_color(i,co(i),1):next:dim str c(16)={
520 "0000110004400000","0001110054400000","0011116555660000",
530 "0111115556622000","0333115556622000","0333405666222000",
540 "0444405666222000","0444406622220000","0444406622220000",
550 "0044006622220077","0000000022222770","0000000022227700",
560 "0000000022277000","0000000000770000","0000000007700000",
570 "0000000077000000" }:for i=0 to 15:for j=1 to 16
580 pa(i*16+j-1)=val("&h"+mid$(c(i),j,1))
590 next:next:sp_def(0,pa):endfunc
```

《リスト2》マウス版SUPER JUMPのプログラム・リスト

```
 10 /* 初期設定
 20 screen 1,3,1,1:sp_init():sp_disp(1):console 0,31,0
 25 mouse(0):mouse(4):int mx,my,m1,m2
 30 int wa,re,d(3)={256,33024,11640,4908}:str rn
 40 sp_on(0):sprite_pallet():title():wipe():main()
 50 /*中心処理
 60 func main():cls:gerende():kkaso():endfunc
 70 /*タイトル画面
 80 func title():color 5
 90 symbol(10, 10,"SUPER JUMP",4,20,2,65472,0):locate 19,30
100 print"ＰＵＳＨ　ＢＵＴＴＯＮ":kwait():endfunc
110 /*ゲレンデ
120 func gerende():locate 2,2:print "record ";re;"m","by ";rn
130 line(490, 36,  0,526,65535):fill(340,186,320,210,65535)
140 line(490, 36,490,512,65535):paint(300,400,65535):endfunc
150 /*滑走
160 func kkaso():locate 10,5:print"ＲＥＡＤＹ？":kwait()
170 m_init():m_alloc(1,2000):m_assign(1,1)
180 m_trk(1,"o06@7ararar<a2"):m_play(1):wait(17000)
190 int i,l,y,k:float x=500
200 for i=0 to 85:x=x-2:y=y+2:sp_move(0,x,y,0):k=k+1
210 msstat(mx,my,m1,m2):if m1=-1 then jump(k,x,y)
220 next:y=172:for l=0 to 40:x=x-0.5#:sp_move(0,x,y,0):k=k+1
230 msstat(mx,my,m1,m2):if m1=-1 then jump(k,x,y)
240 next:tento(300,230,320)
250 /*飛行
260 func jump(k,x,y):int h,sw
270 for i=0 to k/2:sp_move(0,x,y,0):x=x-1:y=y-1:h=h+1:next
280 while x+y<510:y=y+int(rnd()*5):x=x-1:h=h+1
290 sp_move(0,x,y,0):msstat(mx,my,m1,m2):if m2=-1 then chakuchi(h,x)
300 endwhile:tento(x+16,y+16,480):endfunc
310 /*着地
320 func chakuchi(h,x):y=510-x:b=b-1:while y<450:y=y+1:x=x-1
330 sp_move(0,x,y,0):wait(5000/(480-y)):endwhile
340 if re<h then { color 5:locate 10,6
350 print h;" m good today'record":input"your name";rn:re=h
360 } else{locate 10,6:print"this flight ";h;" m":kwait()}
370 sp_move(0,500,0,0):kgoto()
380 /*転倒
390 func tento(x,y,wa):while y<wa:for a=0 to 3
400 sp_set(0,x,y,d(a),1):x=x-1:y=y+1:wait(9000/(wa+20-y))
410 next:endwhile:locate 10,6:print "大失敗":kwait():kgoto()
420 /*無限ループ
430 func kgoto():while 1:main():endwhile
440 /*空ループ
450 func wait(x):for wi=0 to x:next:endfunc
460 /*キー入力待ち
470 func kwait():while m1=0:msstat(mx,my,m1,m2):endwhile:endfunc
480 /*キャラクター
490 func sprite_pallet():dim char pa(255)
500 int co(7)={0,63550,32800,62,65472,1984,63488,2046},i,j
510 for i=0 to 7:sp_color(i,co(i),1):next:dim str c(16)={
520 "0000110004400000","0001110054400000","0011116555660000",
530 "0111115556622000","0333115556622000","0333405666222000",
540 "0444405666222000","0444406622220000","0444406622220000",
550 "0044006622220077","0000000022222770","0000000022227700",
560 "0000000022277000","0000000000770000","0000000007700000",
570 "0000000077000000" ):for i=0 to 15:for j=1 to 16
580 pa(i*16+j-1)=val("&h"+mid$(c(i),j,1))
590 next:next:sp_def(0,pa):endfunc
```

★MSX2+買ったで，友達が……。いいよな金持ちはー。ビンボーはつらいぜ，なあ影さん。(岩手県盛岡市・エンディ10才)……【影：私のとなりのヘヤにすんでいる人のお父さんなんか家買ったぜ。編：だから？】

PB-100シリーズ用

テトリスもどきまで登場

テリトス -PB

小松　賢二

▲《写真1》右から数字が流れてきて，左側につまれる

▲《写真2》つみかさなった数字の差が2以下なら消えていく

はじめに

このゲームは，テトリスのへたな私が，「PBにもテトリスを」と考えて作ったものです。

遊びかた

右から左へと流れていく数字(ピース)を，左側の数字（ベース）と合わせて，消すゲームです。ピースとベースが接したとき，ピースの左側と，ベースの右端の数字の差が2以下なら，その2個の数字は消えます。

ベースが増えすぎて，ピースが出現できなくなるとゲーム・オーバー。ハイスコアのときはスコアの右に◆が表示されるので，名前を入力しましょう（7文字以内)。

キー操作

[0]キーで，ピースの数字が左へ一つずつずれます（第1図)。また，[.]キーで，ピースを加速させることができます。数字を消すと，ピースの速度はどんどんあがります。

スコア

[.]で加速させる……ピースが一つ動くごとに1pts

数字を1組消す…20pts

数字を2組消す…60pts

数字を3組消す…140pts

最後に

PB-100を使用の場合，**リスト1**を入力，実行してから，**リスト2**を入力してください。その際，VACは入力しないように。その後，40行のSTR＄をO＄に直してください。

PB-110は，**リスト2**のみで動きます。

参考　テトリス（セガ）

★　　★

	[0]キーを押す
ピースが3キャラ………… [A][B][C]	→[B][C][A]
ピースが2キャラ………… [A][B]	→ [B][A]
ピースが1キャラ………… [A]	→ [A]

《第1図》ゲームのようす。

《リスト1》PB-100使用の場合の追加リスト

```
P0
  10 $="0123456789":
      FOR F=1 TO 10:
     N$(F)= MID(F,1)
     : NEXT F
```

▼《リスト2》テリトス-PBのプログラム・リスト

```
P0
  10 M=0:$=" ":L=10:
      PRINT "HI";H,"
     By:";I$
  20 G= INT( RAN#*3:
     A$="":B$="":C$=
     "":D$="": IF LE
     N($)+G≥12 THEN
     #4
  40 FOR F=0 TO G:B$
     (F)= STR$( INT(
      RAN#*10)):A$=A
     $+B$(F): NEXT F
  60 J=0:N=0: FOR K=
     10-G TO LEN($)-
     1 STEP -1: FOR
     F=0 TO L
  70 IF KEY=".";J=1
  80 IF KEY="0";E$=B
     $:B$=C$:C$=D$:D
     $=E$:A$=B$+C$+D
     $
  90 M=M+J: PRINT CS
     RK;A$;" ";: IF
     J=1;F=L
 100 NEXT F: NEXT K:
     F= LEN($):$=$+A
     $
 120 IF F=1 THEN 20
 140 IF $=" " THEN 2
     0
 160 A$= MID(F,1):B$
     = MID(F+1,1): I
     F ABS( VAL(A$)-
      VAL(B$)≥3 THEN
      20
 300 $=$+" ":$= MID(
     1,F-1)+ MID(F+2
     ):$= MID(1, LEN
     ($)-1)
 320 PRINT CSRF-2;"*
     *";:F=F-1:G=G-1
     :N=N+1:L=L-1
 330 M=M+10*2↑N: PRI
     NT : PRINT MID(
     2);: IF G<0 THE
     N 20
 340 GOTO 120

P4
   5 FOR F=11 TO 0 S
     TEP -1: PRINT C
     SRF;"■";: NEXT
     F
  10 PRINT "■GAME EN
     D","SC:";M;: IF
      H<M;H=M: INPUT
     " ◆",I$
  20 STOP : GOTO #0
```


★出張で，JR五反田駅を山手線で通過したけど，電波ビルは見えなかった。（兵庫県神戸市・平瀬武雄23才）…
【編：じつは，でーんと，キリンビールの看板ができて，電波のネオンが見えなくなっちゃったのです。】

PB-100シリーズ＋増設RAM用

何！ポケコンでドラスピだって!?

Dragon “PB” Spirit

(ドラゴン ピービー スピリット)

シャロマーSOFT

あそびかた

PBドラゴン「－B◆」は[A]と[X]で上下に動きます。スペース・キーで弾を撃って敵をやっつけてください。それから，各ステージの中ごろにでてくる「♥」を取ると，首が3本にまで増え，パワーアップします。全9面です。そして各面の最後には親玉が出現します。

君はザウエノルレを倒せるか…？

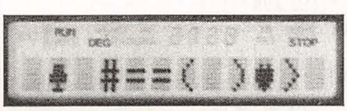
画面は縦に3画面つながっています(第1図)。しかし，上下の画面に何かがいることはわかるようになっています。現在，上下どの画面にいるかは，モードのところ

```
            ┌敵          モード
 －B◆  ，  ■       2    DEG [A]
 －B◆  ○   ’   ，  2    RAD ↕
 －B◆  ’       △  2    GRA [X]
                    └体力
```

《第1図》画面構成

```
 A↑   :    ・・・・△＝］＃［
 X↓   :
      ↑       └弾      └親玉
     自分
```

《第2図》親王の画面



▲《写真1》これがデモ画面。リスト1を実行するとでる

▲《写真3》首が3本になったPBドラゴン。わかるかな

でわかります。右端(はし)の数字は体力で0になると大爆発を起こして，ゲーム・オーバーです。ちなみにドラゴンは1匹のみです。

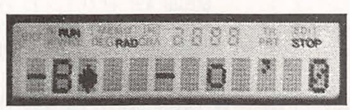
親玉のシーン

親玉のところでは縦は一列となり，PBはドラゴン’・，となります(第2図)。そして親玉の攻撃をよけ，弾を撃ち込んでください(どこから撃ってもダメージはあたえられる)。

面クリアすると体力は2にもど

《第1表》変数表

変数	用途
A＄～D＄	スクロール用キャラの配列
E～G	スクロール用キャラの設定用
I～K	ループ他
L＄～N＄	ドラゴンの首＆自分のキャラ
O	首の数
P＄～R＄	弾のキャラ
S	自分の位置
T	敵キャラ決定用
U	ラウンド
V	スコア
W	弾の座標
X＄	当たり判定用
＄	スクロール＆ボスキャラ用



▲《写真2》PBドラゴンは数々の敵をやっつけていく

▲《写真4》親玉が登場。こんなドラゴンなんのその

ります。

プログラムの打ち込みかた

リスト1～3を順にテープにセーブしてください。**リスト1**は初期設定＆オープニング・デモ，**リスト2**はメイン，**リスト3**はエンディングです。一度初期設定をRUNさせておけば，メインのみでゲームはできます。

「LOAD ○」とでたら，つぎのプログラムをLOADAしてください。

最後に

いかがでしょうか？がんばってつめこみました。スピードの遅さが気になりますが。私の力では精一ぱい速く努めたつもりです。それからリプレイもついていますのであしからず([Y]で[EXE]です)。

最後に，テストプレイしてくれた佐野君，大石君，黒住君などにThanks！

《リスト1》初期設定＆オープニング・デモのプログラム・リスト

```
P0
  5 A$=" ":B$="’":C
    $=",":D$=A$:P$=
    "-":Q$="=":R$="
    ⺀"
 10 $="***DRAGON***
    ": FOR K=1 TO 1
    2: FOR I=1 TO
    K-1 STEP -1
 15 PRINT CSRI; MID
    (K,1);: NEXT I:
     NEXT K
 20 FOR K=0 TO 5: P
    RINT CSRK;" ";
    CSR11-K;" ";: G
    OSUB #9: NEXT K
 25 FOR K=0 TO 5: P
    RINT CSRK;"P";
    CSR11-K;"B";: G
    OSUB #9: NEXT K
 30 FOR K=0 TO 4: P
    RINT CSRK;" ";
    CSR11-K;" ";: G
    OSUB #9: NEXT K
 35 FOR K=5 TO 1 ST
    EP -1: PRINT CS
    RK;"PB ";: GOSU
    B #9: NEXT K
 40 $="-Spirit!": F
    OR K=1 TO 8: PR
    INT CSRK+2; MID
    (K,1);: NEXT K
 45 GOTO #1

P1
  5 GOSUB #8: PRINT

 10 PRINT CSR0;"■=Σ
    o";: GOSUB #8
 15 PRINT CSR4;"≛";
    : GOSUB #8
 20 PRINT CSR4;"_._
    _";: GOSUB #8
 25 FOR K=11 TO 1 S
    TEP -1: PRINT C
    SRK;"/";: NEXT
    K
 30 $="((*))       "
    : FOR K=11 TO 1
     STEP -1
 35 PRINT CSRK; MID
    (K,1);: NEXT K:
     GOSUB #8
 40 PRINT CSR1;" -B
    ◆ ";: GOSUB #8
 45 FOR K=1 TO 8: P
    RINT CSRK;" -B◆
    ";: GOSUB #9: N
    EXT K
 50 PRINT CSR9;" -B
    ";: GOSUB #9: P
    RINT CSR10;" -"
    ;: GOSUB #9
 55 PRINT CSR11;" "
    ;: GOSUB #8: PR
    INT
 60 PRINT "Presente
    d by";: GOSUB #
    8: PRINT : PRIN
    T "ShalomerSoft
    ";
 65 GOSUB #8: PRINT
     : PRINT "   LO
    AD 2"

P8
  5 FOR I=0 TO 200:
     NEXT I: RETURN

P9
  5 FOR I=0 TO 15:
    NEXT I: RETURN
```

《リスト２》メインのプログラム・リスト

```
P0
  5 PRINT " 'PB'-Sp
    rit":V=0:U=1:O=
    0: GOTO #1

P1
  5 L$="♦":M$=":":N
    $="←":Z=0:S=1:Y
    =2
 10 $="": FOR K=0 T
    O 29:$=$+D$: NE
    XT K: PRINT : P
    RINT "*SCORE";V
    *100
 11 IF U>9 THEN #6
 12 PRINT : PRINT "
    *ROUND";U
 15 J=S*9: PRINT CS
    R10;Y; CSR0;"-B
    ";L$(O); MID(J+
    3,8);
 20 IF W≠0; PRINT C
    SRW;P$(O);
 25 IF U=8; PRINT C
    SR3;"<"; CSR7;"
    )■■■";
 27 IF W≠0;I=0: GOS
    UB #3: IF W>10;
    W=0
 30 E=3:F=3:G=3:T=
    INT( RAN#*(12-U
    ): IF T<3; IF Z
    <80; GOSUB #2
 35 IF Z=40;E=2:F=0
    :G=1:A$="♥"
 40 $=D$+ MID(3,8)+
    A$(E)+ MID(12,8
    )+A$(F)+ MID(21
    ,8)+A$(G)+"  "
 50 Z=Z+1: IF Z>90
    THEN #4
 65 GOSUB #7: IF KE
    Y=" "; IF W=0;W
    =3
 70 J=S*9:X$= MID(J
    +2,1): IF X$≠D$
    ; IF X$≠C$; IF
    X$≠B$ THEN 30
 75 MODE S+4: GOTO
    15
 80 IF X$≠"♥" THEN
    85
 81 IF O<2;O=O+1
 83 GOTO 75
 85 IF X$="♠" THEN
    75
 90 GOSUB #8: PRINT
     CSR2;"*";: GOT
    O 75

P2
  5 IF T=0;E=0:F=1:
    G=3
 10 IF T=1;E=2:F=0:
    G=1
 15 IF T=2;E=3:F=2:
    G=0
 20 IF U=9;A$="■":
    RETURN
 25 A$="o":T= INT(
    RAN#*U
 27 IF U=5; IF T≠1;
    A$="■": RETURN
 28 IF U=3; IF T=2;
    A$="♠": RETURN
 30 IF T=1;A$="▲":
    RETURN
 33 IF T=2;A$="@":
    RETURN
 35 IF T=5;A$="■":
    RETURN
 40 IF T=5;A$="q":
    RETURN
 42 IF T=6;A$="μ"
 45 RETURN

P3
  2 IF I>1;W=W+1: R
    ETURN
  5 H=W+I:X$= MID(H
    +J,1)
 10 IF X$≠D$; IF X$
    ≠B$; IF X$≠C$ T
    HEN 25
 15 I=I+1: GOTO 2
 25 K=0: IF X$="o";
    K=1:V=V+1
 30 IF X$="▲";X$=".
    ":V=V+2: IF O>0
    ;K=1
 33 IF X$="@";K=1:V
    =V+3
 35 IF X$="q"; IF O
    =2;K=1:V=V+3
 50 PRINT CSRH;"*";
 55 IF K=1;$= MID(1
    ,H-1)+D$+ MID(H
    +1,8)+D$+ MID(1
    0+H,8)+D$+ MID(
    19+H)
 60 IF K=0;$= MID(1
    ,J+H-1)+X$+ MID
    (J+H+1)
 65 W=0: RETURN

P4
  5 Z=0:S=1:L$=B$:M
    $=".":N$=C$: GO
    SUB U+9: GOTO 2
    0
 10 $="▲=]#[": RETU
    RN
 11 $="▲Σ=-": RETUR
    N
 12 $="((Ω))": RETU
    RN
 13 $="÷(≠←-": RETU
    RN
 14 $="(→*←)": RETU
    RN
 15 $="≦°3##": RETU
    RN
 16 $="(:f)-": RETU
    RN
 17 $="):)))": RETU
    RN
 18 $="/o≠≠-": RETU
    RN
 20 PRINT : PRINT C
    SR0;L$(S); CSR7
    ;$;: GOSUB 60
 25 T= INT( RAN#*(2
    1-2*U): IF T>2
    THEN 40
 30 FOR I=5 TO 0 ST
    EP -2: PRINT CS
    RI;L$(T);L$(T);
    : GOSUB 60
 35 NEXT I: IF T=S;
     PRINT CSR0;"*"
    ;: FOR K=0 TO 9
    9: NEXT K: GOSU
    B #8
 40 IF KEY≠" " THEN
     20
 41 O=0: FOR I=1 TO
     3: PRINT CSRI;
    L$(S);: NEXT I:
    Z=Z+O+1
 50 IF Z>U*3+9; PRI
    NT CSR7;"((*))"
    ;:U=U+1:V=V+U:
    GOTO #1
 55 GOTO 20
 60 GOSUB #7
 70 PRINT CSR0;L$(S
    );: RETURN

P5
  5 PRINT CSR0;"*))
    )))","*GAME OVE
    R!*","*SCORE";V
    *100
 10 INPUT "REPLAY",
    $: IF $="Y" THE
    N #0

P6
  5 PRINT : PRINT "
      LOAD 3"

P7
  5 IF KEY="A"; IF
    S>0;S=S-1
 10 IF KEY="X"; IF
    S<2;S=S+1
 15 RETURN

P8
  5 Y=Y-1:O=O-1: IF
     Y<0 THEN #5
 10 IF O<0;O=0
 15 RETURN
```

《リスト３》エンディングのプログラム・リスト

```
P0
  2 $="o≠≠=-": IF U
    >9; IF Z>U*3+9
    THEN 5
  3 PRINT "*NOT END
    ING*": END
  5 PRINT CSR0;L$(O
    ); CSR7;$;: GOS
    UB #8
 10 FOR I=9 TO 1 ST
    EP -1: PRINT CS
    RI;"("; CSR7;"(
    (*))";: NEXT I
 15 GOSUB #8: FOR I
    =9 TO 1 STEP -1
    : PRINT CSRI;"
    "; CSR7;"      "
    ;
 20 NEXT I: GOSUB #
    8
 25 $="           (o
    )==#==#==( )o>
    ": FOR I=1 TO 1
    9
 30 PRINT CSR0;"-B♦
    "; MID(I,9);: G
    OSUB #9: NEXT I
 32 GOSUB #8: PRINT
     CSR0;"(÷)";: G
    OSUB #8
 33 PRINT CSR0;" ‡
    ";: GOSUB #8
 35 PRINT CSR9;"*";
    : GOSUB #8
 40 PRINT CSR9;"♥";
    : GOSUB #8
 45 PRINT : PRINT "
     PB--. >♥";: GO
    SUB #8: PRINT
 50 FOR I=0 TO 4: P
    RINT CSRI;" ‡";
     CSR10-I;"♥ ";:
     GOSUB #9: NEXT
    I
 55 GOSUB #8: FOR I
    =4 TO 0 STEP -1
    : PRINT CSRI;"‡
    ♥ ";
 60 GOSUB #9: NEXT
    I: GOTO #1

P1
  5 PRINT " ZAUENOR
    E HA ANATANO ";
 10 PRINT "SEIGI NO
     YAIBA NI TAORE
    ";
 15 PRINT "IMA KOKO
     NI HEIWA GA ";
 20 PRINT "OTOZURET
    A. SHIKASHI ";
 25 PRINT "ITSU KON
    O UTSUKUSHII ";
 30 PRINT "CHIKYU N
    I OSOROSHII ";
 35 PRINT "AKUMAGA
    ARAWARERU KAMO
    ";
 40 PRINT "SHIRENAI
    . SONOTOKI WA "
    ;
 45 PRINT "YUUKI O
    MOTTE TACCHIMUK
    AU ";
 50 PRINT "KOTO O N
    EGAU... ";
 55 PRINT "GOOD BY.
    ..          "
 60 PRINT : PRINT "
    *** END! ***"

P5
  5 PRINT CSR1; INT
    ( RAN#*6)+1;: I
    F KEY="" THEN 5
 10 STOP : GOTO 5

P8
  5 FOR K=0 TO 200:
     NEXT K: RETURN

P9
  5 FOR K=0 TO 20:
    NEXT K: RETURN
```


★NECとシャープと富士通の関係は，車でいうところのトヨタと日産とホンダの関係と同じである。（富山市・らんだむあくせす19才）……【影：なるほど，キリンとサッポロとアサヒの関係なわけか。よーし一杯やるか。】

PC-1245用

アチョー，格闘ゲームだ

アタタの拳(けん)

ZILBART

内容

対戦相手をキックやパンチを使用して倒していき，ただひたすらに得点を競(きそ)うゲームです。

正しい入力方法

リストどおりにまちがいのないように入力してください。CALL文はグラフィックと音に使用しているので，注意して入力してください。入力し終えたら，必ず変数Uを0にしておいてください。

正しい遊びかた

DEF Aではじめます。するとタイトルがでて，つぎにあなたの名前を聞いてくるので，7文字以内で入力してください。それが終わると，あなたの名前が左，対戦者の名前が右に表示されるのでENTERキーを押すと戦いがはじまります。

左があなたです。4と6のキーで左右に動き，9でキック，3でパンチ，1のキーで気合いをこめます。なお，パンチはすぐ隣(となり)の，キックは一つむこうまでの相手を攻撃でき，キックのほうが威力(いりょく)がありますが，かわされやすいです。

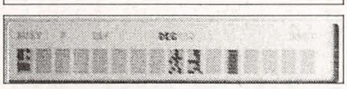
1のキーを押し続けると気合いが高まっていき，このときタイミング良くすばやく＊のキーを押すと気合いを放出し，相手を攻撃できます。また，これは気合いが多ければ多いほど威力があります。なお，気合いがあるレベル以上になると，自分のまわりに闘気(とうき)がでます。

それから，相手が攻撃してくるとき，上のDEGの表示がRADに変わり，またDEGにもどります。その間／キーを押していれば，攻撃をよけれます。

こうして，あなたが勝つと現在の得点が表示され，ENTERを押すと対戦相手が変わり，はじめにもどります。あなたが負けた場合はゲーム・オーバーで，あなたの得点が表示されます。ENTERを押していくと，つぎつぎと最高得点，それをだした者の名前が表示され，タイトルにもどります。

《第1表》プログラムの説明

行番号	内容
1～5	タイトル及び初期値設定
8～110	メイン・ルーチン
200～220	敵の攻撃処理
300～320	キックの処理
400～410	パンチの処理
450～470	アタタ拳の処理
500	自分の表示
600～610	勝ったときの処理
810～820	負けたときの処理
900～905	敵のDATA



▲《写真1》それっ，いやーっ，迫熱の格闘ゲームだ

▲《写真2》気合いを放出。どうだこの威力を見たか

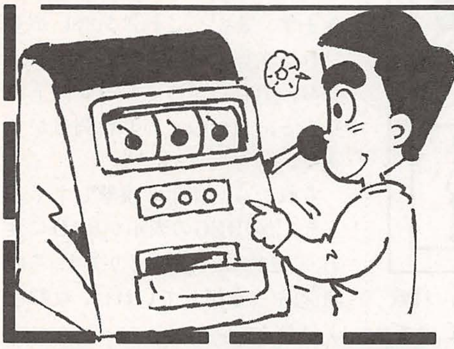
アタタの拳のプログラム・リスト

```
  1:"A" WAIT 0: PRINT "A
    TATA NO KEN": FOR K=
    1 TO 5: FOR M=1 TO 2
    : CALL &6F41: CALL 4
    576: NEXT M: FOR M=1
    TO 3: CALL &6F31:
    CALL 4576: NEXT M:
    NEXT K
  5:RANDOM :L=42,Q=0,R=0
    : INPUT "NAME:";N$
  8:RESTORE 900+R: READ
    S$,A,B,C,D,E,F,G,H,I
    ,J: WAIT : PRINT N$;
    "*";S$
 10:WAIT 0: PRINT "":
    CALL 4576:V=60,W=50+
    RND 7R,X=3,Y=7,Z=&F8
    05,P=0,O=0: GOSUB 50
    0: POKE Z+51,127,127
    ,127
 20:K= VAL INKEY$ : IF K
    =0 OR K=9 OR K=3 LET
    O=0,P=P-(P>0): GOTO
    40
 25:IF K=1 LET O=1,P=P+1
    : GOTO 40
 30:POKE Z+5X,0,0,0,0,0:
    P=P-(P>0),O=0,X=X+(K
    =6 AND X+1<Y)-(K=4
    AND X>0)
 40:GOSUB 500: IF K=9
    GOTO 300
 50:IF K=3 GOTO 400
 55:IF INKEY$ ="*" AND O
    =1 GOTO 450
 60:IF P>8 LET L=(L=127)
    *42+(L=42)*127: POKE
    Z+5X,L: POKE Z+5X+4,
    L
100:POKE Z+5Y,0,0,0,0,0:
    M= SGN ( RND 4-3):Y=
    Y+(Y+M<10 AND Y+M>X)
    M: POKE Z+5Y,A,B,C,D
    ,E: IF RND 9>5 AND Y
    -X<3 GOTO "T
110:GOTO 20
200:"T" POKE Z+5Y,F,G,H,
    I,J: RADIAN : FOR K=
    R TO 9: NEXT K:
    DEGREE : IF INKEY$ =
    "/" POKE Z+5X,100,30
    ,36,67,0: GOTO 20
205:POKE Z+5X,85,42,85,4
    2,85
210:V=V- RND (5R+5):
    CALL &6F31: CALL 457
    6: IF V<0 GOTO 800
220:GOSUB 500: GOTO 20
300:S=30: POKE Z+5X,100,
    31,16,8,4: IF RND 8<
    R+1 OR Y-X>2 GOSUB 5
    00: GOTO 100
305:POKE Z+5Y,85,42,85,4
    2,85
310:CALL &6F41: CALL 457
    6:Q=Q+10:W=W- RND S-
    P:P=0: IF W<0 GOTO 6
    00
320:GOSUB 500: POKE Z+5Y
    ,0,0,0,0,0:Y=Y+(Y<9)
    : GOTO 100
400:S=20: POKE Z+5X,100,
    30,40,72,8: IF RND 1
    0<R+1 OR Y-X>1 GOSUB
    500: GOTO 100
410:Q=Q+20: GOTO 305
450:S=P: POKE Z+5X,64,32
    ,31,100,10: FOR K=5X
    +5 TO 5Y-1: POKE Z+K
    ,14: NEXT K: FOR K=5
    X+5 TO 5Y-1: POKE Z+
    K,0: NEXT K
460:IF RND 4=3 GOSUB 500
    : GOTO 100
470:Q=Q+10: GOTO 305
500:POKE Z+5X,72,36,31,1
    00,30: RETURN
600:POKE Z+5Y,96,64,64,9
    6,64: FOR K=1 TO 10:
    CALL &6F41: CALL 457
    6: NEXT K: PAUSE "WI
    N!":Q=Q+50R+50:R=
    RND 6-1
610:WAIT : PRINT "SCORE:
    ";Q: GOTO 8
800:POKE Z+5X,64,96,64,6
    4,96: FOR K=1 TO 10:
    CALL &6F61: CALL 457
    6: NEXT K: PAUSE "GA
    ME OVER": WAIT
810:IF Q>U PAUSE "HIGH S
    CORE!":U=Q:T$=N$
820:PRINT "SCORE:";Q:
    PRINT "HIGH SCORE:";
    U: PRINT "NAME:";T$:
    GOTO "A
900:DATA "ZAKO",72,43,31
    ,104,4,4,8,19,31,104
901:DATA "SLIME",96,80,1
    12,48,96,69,112,90,1
    12,69
902:DATA "LEE",64,35,63,
    92,64,72,72,43,63,64
903:DATA "SNAKE",112,82,
    83,95,0,2,3,123,108,
    88
904:DATA "GIANT",196,26,
    7,122,0,8,8,8,7,122
905:DATA "KEN",96,21,31,
    108,0,4,8,21,31,68
```

★フッ，君たちには僕がだれだかわからないだろう。せいぜい考えてくれたまえ。あっはっはっ。(鹿児島県西之表市・行船利一16才)……【影：鹿児島の行船君だろ。私にはわかるでごわす。まいったでごわすか。】

ランダム・プログラム

FP-1000/1100用



スロット・マシンを家族で楽しもう

リアル・スロット

佐々木　基貴

★SLOT

リターン・キーで，ドラムが回転します。止めるときは，4 5 6キーでそれぞれのドラムを止めてください。

1回に使うコインの枚数は，1列1枚で縦，横，斜(なな)めがありますので8列で8枚です（普通スロットマシンの縦って，あったか？）。

最初コインの枚数は120枚で1,000枚で打ち止めです。

★CHANCE CARD

ドラムの絵がそろうと，CHANCE CARD(チャンスカード)に挑戦(ちょうせん)できます。挑戦するときは，SMALLかBIGを選んでください。トランプが1～6な

	りんご	16
	キウイ	16
	サクランボ	32
	ベル	64
BAR BAR BAR	バー	120
7　7　7	セブン	240

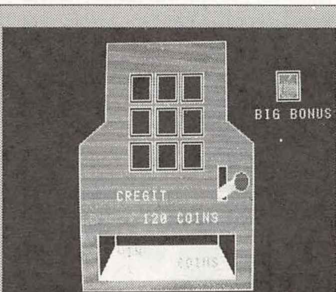
《第1図》倍率表

CHECKER FLAG

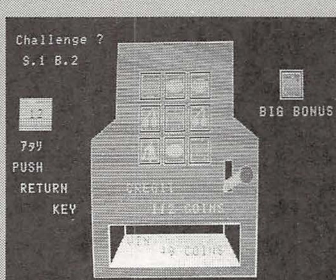
Dr.D：久びさのFPのプログラムじゃないか。

編：ええ，プログラム・コーナーから消えて1年たちましたからね。でも，ランダム・プログラムのコーナーも復活しましたし，FPに限らず，なつかしの古い機種の投稿も受けつけますよ。どしどし送ってちょうだいな。

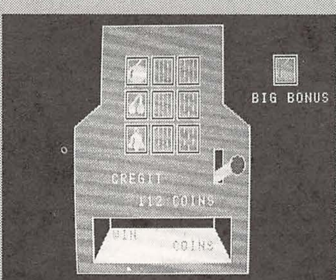
Dr.D：ベーマガは，古い機種も見すてはしないぞ。



◀《写真1》リターン・キーでスロットが回転するぞ



▲《写真3》絵がそろうとCHANCE CARDに挑戦



◀《写真2》4 5 6キーで，スロットを止めていく

リアル・スロットのプログラム・リスト

```
10 DEFCHR$(224)="0000080C0603018"
20 DEFCHR$(225)="0C1E1B1918181818"
30 DEFCHR$(226)="3C7E7E7E7E3C0000"
40 DEFCHR$(227)="000000080F0FCFEE7"
50 DEFCHR$(228)="0C0603010F3F7FFF"
60 DEFCHR$(229)="F3F3F3F3F3FEFCF0"
70 DEFCHR$(230)="FFFFFFFFFF7F3F0F"
80 DEFCHR$(231)="804040080E0F0F898"
90 DEFCHR$(232)="0102020107070F1F1F"
100 DEFCHR$(233)="98989CCECEFFC080"
110 DEFCHR$(234)="1F1F3F7F7FFF0301"
120 DEFCHR$(235)="0000FFFF00008E52"
130 DEFCHR$(236)="0000FFFF0000394A"
140 DEFCHR$(237)="CE524E0000FFFF00"
150 DEFCHR$(238)="3B2A4A0000FFFF00"
160 DEFCHR$(239)="00000F8F8F8000000"
170 DEFCHR$(240)="00003F3F3F303030"
180 DEFCHR$(241)="1C1C0E0E07070303"
190 DEFCHR$(242)="000000F0F0FCFEFFFF"
200 DEFCHR$(243)="0000000F3F7FFFF"
```


★つぐ美さん，私は某コンピュータ学院に受かりました。祝福のキスをください。（福岡県甘木市・はっちゃん18才）……【つぐ美：じゃ天ぷらにしてあげるね。影：でたな，大ボケ娘。つぐ美：カラアゲのほうがいい？】

らSMALL，8～13ならBIGで，7は引きわけです。

当たるとコイン獲得数が倍になりますが，はずれると0になります。

当たれば，何回でも挑戦できます。

★BIG BONUS

たまにBIG BONUSのところに絵がでます。このときに，それと同じ絵がそろうと倍率が3倍になります。

★LAST

たかがスロット，されどスロットです。

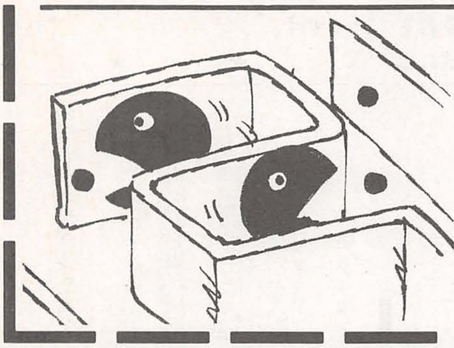
★　★

```
 210 DEFCHR$(244)="FFFFFEFCF0000000" '日
 220 DEFCHR$(245)="FFFF7F3F0F000000" '時
 230 DEFCHR$(246)="0101010110101010" '分
 240 DEFCHR$(247)="1010101001010101" '秒
 250 '/////  ｶﾞﾒﾝ  /////
 260 SCREEN0:WIDTH40:BEEPOFF
 270 COLOR 7.0:PRINTCSR(30.9)"BIG BONUS"
 280 DRAW(103.23)-(215.23)-(215.79)-(239.95)-(239.199)-(79.199)-(79.95)-(103.79
)-(103.23)
 290 FOR I=127 TO 175 STEP 24:FOR J=47 TO 95 STEP 24:QUAD(I.J)-(I+17.J+17):QUAD
(I-2.J-2)-(I+19.J+19):NEXT:NEXT
 300 QUAD(263.47)-(280.64):QUAD(261.45)-(282.66)
 310 QUAD(207.111)-(215.135):DRAW(207.127)-(223.119):DRAW(207.135)-(223.127)
 320 CIRCLE(228.122).7
 330 QUAD(95.159)-(223.191)
 340 DRAW(95.191)-(111.167)-(207.167)-(223.191)
 350 DRAW(111.159)-(111.167):DRAW(207.159)-(207.167)
 360 PAINT(104.24).1.7
 370 PAINT(112.168).7.7
 380 PAINT(208.128).7.7
 390 PAINT(216.127).7.7
 400 PAINT(228.122).2.7
 410 RANDOMIZE:COLOR 1.7:PRINTCSR(14.21)"WIN":CSR(21.22)"COINS"
 420 COLOR 7.1:PRINTCSR(14.16)"CREGIT     ":CSR(13.18)"    120 COINS "
 430 FOR I=0TO2:BEEP:FOR J=0TO100:NEXTJ.I
 440 '/////  ﾄﾞﾗﾑ ｷｬﾗ ｷﾒﾙ  /////
 450 DIM DO(9):A=0:B=0:C=0:D=0:CO=120
 460 FOR I=1TO9:DO(I)=INT(RND(1)*17):GOSUB470:NEXT:GOTO630
 470 IF DO(I)<4  THEN N1$="┤◢":N2$="◣◥":DO(I)=3:GOTO530
 480 IF DO(I)<8  THEN N1$="年月":N2$="日時":DO(I)=4:GOTO530
 490 IF DO(I)<11 THEN N1$="=ド":N2$="╪╪":DO(I)=2:GOTO530
 500 IF DO(I)<14 THEN N1$="◤♠":N2$="♥♦":DO(I)=6:GOTO530
 510 IF DO(I)<16 THEN N1$="♣●":N2$="○/":DO(I)=5
 520 IF DO(I)=16 THEN N1$="╲╳":N2$=" 円":DO(I)=1
 530 ON I GOTO 540.550.560.570.580.590.600.610.620
 540 K1$=N1$:K2$=N2$:RETURN
 550 K3$=N1$:K4$=N2$:RETURN
 560 K5$=N1$:K6$=N2$:RETURN
 570 L1$=N1$:L2$=N2$:RETURN
 580 L3$=N1$:L4$=N2$:RETURN
 590 L5$=N1$:L6$=N2$:RETURN
 600 M1$=N1$:M2$=N2$:RETURN
 610 M3$=N1$:M4$=N2$:RETURN
 620 M5$=N1$:M6$=N2$:RETURN
 630 E=INT(RND(1)*10):IF E=0 THEN 640 ELSE 650
 640 COLOR DO(5):PRINTCSR(33.6)L3$:CSR(33.7)L4$:F=DO(5):COLOR 7.1:GOTO670
 650 PRINTCSR(33.6)"  ":CSR(33.7)"  ":F=0
 660 '/////  ｽﾀｰﾄ  /////
 670 BEEPON:BEEPOFF:BA=0
 680 FORI=0TO10:NEXT:I$=INKEY$:CALL&H0703
 690 IF I$<>CHR$(13) THEN 680
 700 BEEP:CO=CO-8:COLOR .7:PRINTCSR(17.22)"    ":COLOR 7.1:LOCATE16.18:PRINTUSIN
G"####":CO
 710 '/////  ﾄﾞﾗﾑ ｶｲﾃﾝ  /////
 720 IF SW=1 THEN J$="分分":SW=0 ELSE J$="秒秒":SW=1
 730 IF A=0 THEN A1$=J$:A2$=J$:B1$=J$:B2$=J$:C1$=J$:C2$=J$
 740 IF B=0 THEN D1$=J$:D2$=J$:E1$=J$:E2$=J$:F1$=J$:F2$=J$
 750 IF C=0 THEN G1$=J$:G2$=J$:H1$=J$:H2$=J$:I1$=J$:I2$=J$
 760 I$=INKEY$:CALL&H0703
 770 IF I$="4" THEN BEEP:GOSUB 850
 780 IF I$="5" THEN BEEP:GOSUB 860
 790 IF I$="6" THEN BEEP:GOSUB 870
 800 PRINTCSR(16.6)A1$:CSR(16.7)A2$:CSR(16.9)B1$:CSR(16.10)B2$:CSR(16.12)C1$:CS
R(16.13)C2$
 810 PRINTCSR(19.6)D1$:CSR(19.7)D2$:CSR(19.9)E1$:CSR(19.10)E2$:CSR(19.12)F1$:CS
R(19.13)F2$
 820 PRINTCSR(22.6)G1$:CSR(22.7)G2$:CSR(22.9)H1$:CSR(22.10)H2$:CSR(22.12)I1$:CS
R(22.13)I2$
 830 IF A=1 AND B=1 AND C=1 THEN 890 ELSE 720
 840 '/////  ?  /////
 850 A1$=K1$:A2$=K2$:B1$=K3$:B2$=K4$:C1$=K5$:C2$=K6$:A=1:RETURN
 860 D1$=L1$:D2$=L2$:E1$=L3$:E2$=L4$:F1$=L5$:F2$=L6$:B=1:RETURN
 870 G1$=M1$:G2$=M2$:H1$=M3$:H2$=M4$:I1$=M5$:I2$=M6$:C=1:RETURN
 880 '/////  ﾊﾝﾃｲ  /////
 890 A=0:B=0:C=0
 900 IF DO(1)=DO(2) AND DO(2)=DO(3) THEN I=DO(1):GOSUB1020:COLOR I.1:PRINTCSR(1
6.6)K1$:CSR(16.7)K2$:CSR(16.9)K3$:CSR(16.10)K4$:CSR(16.12)K5$:CSR(16.13)K6$
 910 IF DO(4)=DO(5) AND DO(5)=DO(6) THEN I=DO(4):GOSUB1020:COLOR I.1:PRINTCSR(1
9.6)L1$:CSR(19.7)L2$:CSR(19.9)L3$:CSR(19.10)L4$:CSR(19.12)L5$:CSR(19.13)L6$
 920 IF DO(7)=DO(8) AND DO(8)=DO(9) THEN I=DO(7):GOSUB1020:COLOR I.1:PRINTCSR(2
2.6)M1$:CSR(22.7)M2$:CSR(22.9)M3$:CSR(22.10)M4$:CSR(22.12)M5$:CSR(22.13)M6$
 930 IF DO(1)=DO(4) AND DO(4)=DO(7) THEN I=DO(1):GOSUB1020:COLOR I.1:PRINTCSR(1
6.6)K1$:CSR(16.7)K2$:CSR(19.6)L1$:CSR(19.7)L2$:CSR(22.6)M1$:CSR(22.7)M2$
 940 IF DO(2)=DO(5) AND DO(5)=DO(8) THEN I=DO(2):GOSUB1020:COLOR I.1:PRINTCSR(1
6.9)K3$:CSR(16.10)K4$:CSR(19.9)L3$:CSR(19.10)L4$:CSR(22.9)M3$:CSR(22.10)M4$
 950 IF DO(3)=DO(6) AND DO(6)=DO(9) THEN I=DO(3):GOSUB1020:COLOR I.1:PRINTCSR(1
6.12)K5$:CSR(16.13)K6$:CSR(19.12)L5$:CSR(19.13)L6$:CSR(22.12)M5$:CSR(22.13)M6$
 960 IF DO(1)=DO(5) AND DO(5)=DO(9) THEN I=DO(1):GOSUB1020:COLOR I.1:PRINTCSR(1
6.6)K1$:CSR(16.7)K2$:CSR(19.9)L3$:CSR(19.10)L4$:CSR(22.12)M5$:CSR(22.13)M6$
 970 IF DO(3)=DO(5) AND DO(5)=DO(7) THEN I=DO(3):GOSUB1020:COLOR I.1:PRINTCSR(1
6.12)K5$:CSR(16.13)K6$:CSR(19.9)L3$:CSR(19.10)L4$:CSR(22.6)M1$:CSR(22.7)M2$
 980 GOSUB 1110:CO=CO+BA:COLOR 7.1:LOCATE16.18:PRINTUSING"####":CO
 990 IF CO=0 THEN 1380
1000 IF CO>=1000 THEN 1390 ELSE 460
1010 '/////  ﾊﾞｲﾘﾂ  /////
1020 ON I GOTO 1030.1040.1050.1060.1070.1080
1030 D=1:I=2:IF F=1 THEN BA=BA+2400*3:GOSUB1090:RETURN ELSE BA=BA+240:RETURN
1040 IF F=2 THEN BA=BA+32*3:GOSUB1090:RETURN ELSE BA=BA+32:RETURN
1050 IF F=3 THEN BA=BA+16*3:GOSUB1090:RETURN ELSE BA=BA+16:RETURN
1060 IF F=4 THEN BA=BA+16*3:GOSUB1090:RETURN ELSE BA=BA+16:RETURN
1070 D=1:IF F=5 THEN BA=BA+120*3:GOSUB1090:RETURN ELSE BA=BA+120:RETURN
1080 IF F=6 THEN BA=BA+64*3:GOSUB1090:RETURN ELSE BA=BA+64:RETURN
1090 FOR J=0TO7:BEEPON:BEEPOFF:COLOR J.0:PRINTCSR(30.9)"BIG BONUS":FOR G=0TO30:
NEXTG.J:RETURN
1100 '/////  ﾄﾗﾝﾌﾟ  /////
1110 IF D=1 THEN FOR I=7TO0 STEP-1:COLOR ...I:BEEP:FOR J=1TO150:NEXTJ.I:D=0
1120 COLOR 1.7:LOCATE15.22:PRINTUSING"#####":BA
1130 IF BA=0 THEN RETURN
1140 COLOR 7.0:PRINTCSR(0.2)"Challenge ?":FOR I=1TO5:BEEP:FOR J=0TO100:NEXTJ.I
1150 PRINTCSR(1.4)"Y.4 N.5"
1160 I$=INKEY$:CALL&H0703
1170 IF I$="4" THEN 1200
1180 IF I$="5" THEN PRINTCSR(0.2)"           ":CSR(1.4)"       ":RETURN
1190 FORI=0TO10:NEXT:GOTO 1160
1200 BEEP:K=INT(RND(1)*13)+1
1210 PRINTCSR(1.8)"■■■":CSR(1.9)"■■■":CSR(1.10)"■■■"
1220 PRINTCSR(1.4)"S.1 B.2"
1230 I$=INKEY$:CALL&H0703
1240 IF I$="1" THEN SE=1:GOTO 1270
1250 IF I$="2" THEN SE=2:GOTO 1270
1260 FORI=0TO10:NEXT:GOTO 1230
1270 BEEP:PRINTCSR(1.8)"■■■":CSR(1.9)"■■■":CSR(1.10)"■■■"
1280 IF KA=0 THEN KA=2 ELSE KA=0
1290 COLOR KA.7:PRINTCSR(1.9)K
1300 IF K<7 AND SE=1 OR K>7 AND SE=2 THEN HA$="ｱﾀﾘ":BA=BA*2 ELSE IF K=7 THEN HA
$="ﾋｷﾜｹ" ELSE HA$="ﾊｽﾞﾚ":BA=0
1310 COLOR 7.0:PRINTCSR(1.12)HA$
1320 IF HA$="ｱﾀﾘ" THEN FOR I=0TO20:BEEPON:BEEPOFF:FOR J=0TO10:NEXTJ.I
1330 PRINTCSR(0.14)"PUSH":CSR(1.16)"RETURN":CSR(5.18)"KEY"
1340 FOR I=0TO10:NEXT:I$=INKEY$:CALL&H0703
1350 IF I$=CHR$(13) THEN 1360 ELSE 1340
1360 PRINTCSR(0.2)"           ":CSR(1.4)"       ":CSR(1.8)"   ":CSR(1.9)"    "
:CSR(1.10)"    ":CSR(1.12)"     ":CSR(0.14)"    ":CSR(1.16)"      ":CSR(5.18)"
":GOTO1120
1370 '/////  GAME OVER  /////
1380 BEEP:FORBE=0TO200:NEXTBE:BEEP:FORBE=0TO100:NEXTBE:BEEP:FORBE=0TO100:NEXTBE
:BEEP:FORBE=0TO200:NEXTBE:BEEP:FORBE=0TO400:NEXTBE:BEEP:FORBE=0TO200:NEXTBE:BEEP
:GOTO 1400
1390 FORI=1TO100:COLOR ...I MOD8:BEEPON:BEEPOFF:FORJ=1TO10:NEXTJ.I:COLOR ...0
1400 PRINTCSR(14.16)" GAME OVER":CSR(13.18)"PUSH SPACE KEY"
1410 I$=INKEY$:CALL&H0703
1420 IF I$=" " THEN 1430 ELSE 1410
1430 COLOR .7:PRINTCSR(16.22)"    ":GOTO 410
```

FP-1100

★僕の友達に影さんと呼ばれている人がいます。委員会の役員に立候補して，すべて落ちたので，かわいそうだから，影の委員長ということにしてあげてるのです。(岐阜県海津郡・南中のコケ15才)……【影：ホッ。】

M5(BASIC-I)用



2人用ドットイートゲーム

「2人用相手よりえさをたくさん食って相手を食べてしまう」ゲーム

清野　智弘

◀内容▶

題名を見よ。

◀遊びかた▶

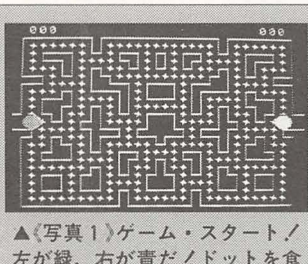
緑のほうは[1][Q][Z][X]で上下左右に，青のほうは[－][P][<][>]で同様に動かしてえさを食べてくれ。より多く食べたほうが相手を食うことができる。食べたえさの数は上に表示される。もし，すべてのえさを食べてしまったら，勝負はつぎの面に持ち越される。ワープ・トンネルを活用せよ。どちらかが食われたらゲーム終了だ。何かキーを押せばまたはじまる。

◀入力方法▶

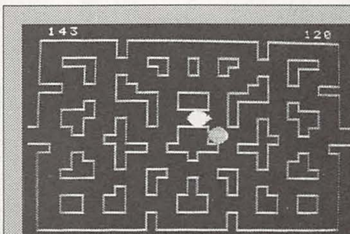
２本にわかれているので，**リスト１，リスト２**の順にOLD, RUNしてくれ。

《第１表》変 数 表

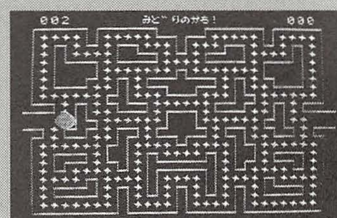
X1, Y1, X2, Y2……位置に関する
XX, YY………変位
F, F1, F2……えさに関する
R………………面の種類



▲《写真１》ゲーム・スタート！左が緑，右が青だ！ドットを食べて敵をやっつけろ!!

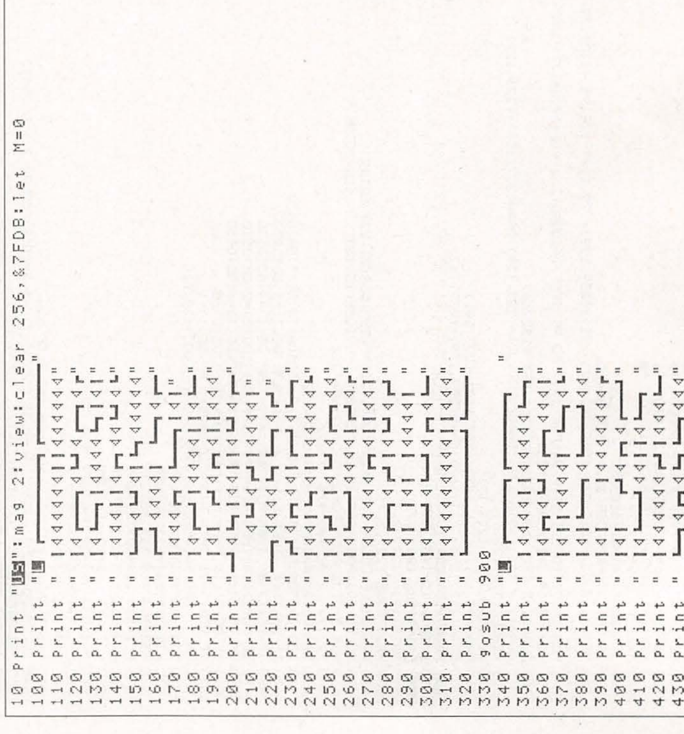


◀《写真２》ドットをすべて食べてしまうと面のパターンが変わります

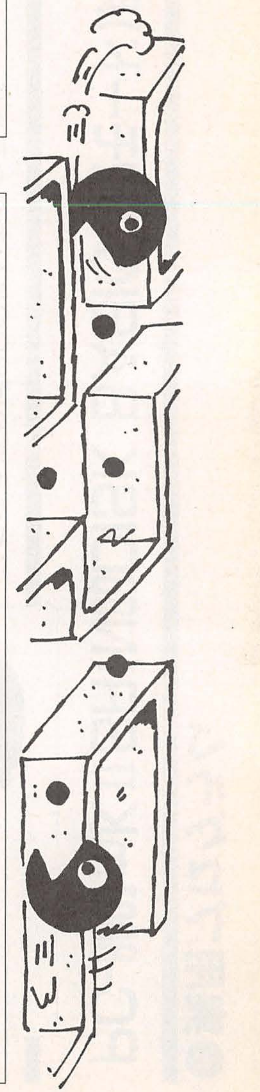


▶《写真３》お互いがぶつかり合ったときは，ドットを多く食べているほうの勝ち

《リスト１》相手を食べてしまうゲームの画面プログラム・リスト



★この前，ハイドライド３で「カゲ」という名前で戦士を選んだら，「怪物」になりました。しかも，そのフロッピーは破壊してもうた！（東京都稲城市・茂田＆石橋15才）……【編：そんな名前つけるからだよ!!】



```
440 print "━━━┛◁┃┃◁◁┗━━┛◁┏━"
450 print "  ◁◁┃┗┓◁◁◁◁◁◁┃ "
460 print "━━┓◁┏┛┏┛◁┏━┓◁┏┛ "
470 print " ┏┛◁┗━┛◁◁┃┏┛◁┗━┓"
480 print " ┃◁◁◁◁◁◁┏┛┃◁◁◁◁┗"
490 print " ┃◁┏━━┓◁┃ ┃◁┏┓◁◁"
500 print " ┃◁┃┏━┛◁┗┓┃◁┃┗━━"
510 print " ┃◁┗┛◁◁◁◁┗┛◁┃┏━━"
520 print " ┃◁◁◁◁┏┓◁◁◁◁┃┃◁◁"
530 print " ┃◁┏━━┛┃◁┏┓◁┃┃◁┏"
540 print " ┃◁┗━━━┛◁┃┃◁┗┛◁┃"
550 print " ┃◁◁◁◁◁◁◁┃┃◁◁◁◁┃"
560 print " ┗━━━━━━━┛┗━━━━┛"
570 gosub 900
580 print "■ ┏━━━━━┓ ┏━━━━━"
590 print " ┃◁◁◁◁◁┗┓ ┃◁◁◁◁◁"
600 print " ┃◁┏━┓◁◁┗━┛◁┏━━━"
610 print " ┃◁┗┓┗┓◁◁◁◁◁┃┏━━"
620 print " ┃◁◁┗┓┃◁┏━┓◁┗┛◁◁"
630 print " ┗┓◁◁┗┛◁┃ ┃◁◁◁◁┏"
640 print "  ┗┓◁◁◁◁┃ ┗━━┓◁┃"
650 print " ┏━┛◁┏┓◁┃ ┏━━┛◁┃"
660 print " ┃◁◁◁┃┃◁┗━┛◁◁◁◁┃"
670 print " ┃◁┏━┛┃◁◁◁◁◁┏━━┛"
680 print "━┛◁┗━━┛◁┏━┓◁┗━━┓"
690 print "  ◁◁◁◁◁┃┏┛◁◁◁◁┃"
700 print "━┓◁┏━━━━┛┃◁◁┏┓◁┗"
710 print " ┃◁┗┓┏━━━┛◁┏┛┃◁◁"
720 print " ┃◁◁┃┃◁◁◁◁◁┃┏┛◁┏"
730 print " ┗┓◁┗┛◁┏┓◁┏┛┃◁◁┃"
740 print " ┏┛◁◁◁◁┃┃◁┗━┛◁┏┛"
750 print " ┃◁◁┏┓◁┃┃◁◁◁◁◁┃"
760 print " ┃◁┏┛┃◁┃┗━━┓◁┏┛"
770 print " ┃◁┃ ┃◁┗━━┓┃◁┗━━"
780 print " ┃◁┗━┛◁◁◁◁┗┛◁◁◁◁"
790 print " ┃◁◁◁◁◁┏┓◁◁◁◁┏━━"
800 print " ┗━━━━━┛┗━━━━┛ "
810 gosub 900
820 for I=0 to 19:read A$:stchr A$ to I:next
830 stchr "0008187c3e181000" to &7F,1
840 vpoke &3B90,&60:vpoke &3B91,&60:vpoke &3B8F,&A0
850 scol 0,2:scol 1,4
860 for I=0 to 35:read A$:poke &7FDC+I,val("&"+A$):next
880 end
900 let F=0:for I=0 to 22:for J=0 to 15:let C=vpeek(&3800+I*
32+J):if C=&7F then let F=F+1
910 vpoke M+I*16+J,C:next:next:let M=M+369:vpoke M-1,F:retur
n
1000 data 00000206070f8fc,feff7f7f3f1f0f03,00000004060e1f3f
,7ffffefefcf8f0c0
1001 data 030f1f0703010000,00000103071f0f03,c0f0f8fcfefeff7f
,7ffffefefcf8f0c0
1002 data 030f1f3f7f7fffff,ffff7f7f3f1f0f03,c0f0f8fcfefeffff
,fffffefefcf8f0c0
1003 data 030f1f3f7f7ffffe,feff7f7f3f1f0f03,c0f0f8e0c0800000
,000080c0e0f8f0c0
1004 data 030f1f3f7f7ffffe,fcf8706020000000,c0f0f8fcfefeff7f
,3f1f0e0604000000
4000 data 58,46,3f,70,90,22,81,40
4001 data 85,10,83,10,60,08,01,03
4002 data 01,21,8a,88,21,8a,40,22
4003 data 86,10,85,10,60,08,03,05
4004 data 03,21,8c,88
```

《リスト2》相手を食べてしまうゲームのメイン・プログラム・リスト

```
1 poke &701A,&10:for I=0 to 4:read A:poke &7072+I,A:next
5 let R=0
10 cls:call &1387:let F1=0:let F2=0:gosub 310:gosub 330:for
I=0 to 22:for J=0 to 15
20 let C=vpeek(I*16+J+R*369):vpoke &3820+I*32+J,C:if C>&8B t
hen let C=C xor 2
30 vpoke &383F+I*32-J,C:next:next
40 let X1=16:let Y1=96:let X2=232:let Y2=96:let F=vpeek(R*36
9+368)
90 out 32,&E6:for I=0 to 479:out 32,&F0+I/30:next:poke &7075
,36
100 let M=&3800+X1/8+Y1*4:if vpeek(M)=&7F then gosub 300:got
o 180
110 let XX=(inp(&34)and 2)/2-(inp(&34)and 1):let YY=((inp(&3
1)and 1)-(inp(&32)and 1))*(XX=0):scod 0,8+(XX+YY*2)*4
120 if vpeek(M+XX+YY*32)<&82 then let X1=X1+XX*8:let Y1=Y1+Y
Y*8
130 if X1=0 or X1=248 then let X1=abs(X1-240)
140 loc 0 to X1-4,Y1-4
150 if abs(X1-X2)+abs(Y1-Y2)<9 and F1<>F2 then goto 400
180 if F1+F2=F*2 then let R=(R+1)mod 3:goto 10
200 let M=&3800+X2/8+Y2*4:if vpeek(M)=&7F then gosub 320:got
o 280
210 let XX=(inp(&35)and 16)/16-(inp(&34)and 128)/128:let YY=
((inp(&35)and 4)/4-(inp(&36)and 2)/2)*(XX=0):scod 1,8+(XX+YY
*2)*4
220 if vpeek(M+XX+YY*32)<&82 then let X2=X2+XX*8:let Y2=Y2+Y
Y*8
230 if X2=0 or X2=248 then let X2=abs(X2-240)
240 loc 1 to X2-4,Y2-4
250 if abs(X1-X2)+abs(Y1-Y2)<9 and F1<>F2 then goto 400
280 if F1+F2=F*2 then let R=(R+1)mod 3:goto 10
290 goto 100
300 for I=0 to 3:out 32,&80:out 32,I/2*9+9:out 32,&90:next:o
ut 32,&9F:let F1=F1+1:vpoke M,0
310 scod 0,8:print cursor(2,0)right$("00"+num$(F1),3):return
320 for I=0 to 3:out 32,&80:out 32,I/2*9+7:out 32,&90:next:o
ut 32,&9F:let F2=F2+1:vpoke M,0
330 scod 1,8:print cursor(27,0)right$("00"+num$(F2),3):retur
n
400 if F1>F2 then goto 430
410 loc 0 to-20,0:print cursor(13,0)"あお";:goto 440
430 loc 1 to-20,0:print cursor(12,0)"みどり";
440 poke &7075,0:poke &7076,0:print "のかち!":for I=0 to 9999:n
ext
450 if peek(&702B)then goto 5 else goto 450
500 data &dc,&7f,&24,0,0
```

M5

★友人のMは，スペハリのアイダに似ている。ちなみに影さんはスナッチャーに似ている。(岐阜県揖斐郡・ムッシュ和広16才)……【影：なに！私がスナッチャーのギリアンに似てるって？編：誰も言ってないでしょ！】

PC-8801mKⅡSR(N88DISK BASIC V2モード)用

これさえあればRPG作りもへっちゃら

MAP EDITOR（マップ エディタ）

生駄　真

はじめに

フルグラフィックのRPGが作りたい！　と思ったことはありませんか。このプログラムはそんな人のために存在するのです。32×16ドットのユニットを80種類使い，20×10ユニットを１画面として最大254画面のマップが作れます。

さあ，入力しよう

まず**リスト１**を打ち込んでセーブします。つぎに**リスト２**を打ち込んでセーブした後**リスト２**を走らせてください。機械語のファイルを作ります。機械語は＆HBF 00番地から＆HC015番地に入ります。

リスト１を LOADしてRUN

タイトル画面がでましたね。ここでフォーマットしたディスクを１枚FDDに入れます。これがデータ・ディスクになります。データ・ディスクを入れたFDDのドライブ番号をキーボードから入力してください。

ん？変なことを聞いてきたぞ

そうです。ここでマップの広さを決めるのです。まず横に並べる画面数を入力し，リターン・キーを押さずに「，」を入力して縦に並べる画面数を入力してリターン・キーを押してください。このとき「横×縦」が254を越えないようにしてください。

動いた，動いた

このマップ・エディタは「パターン・エディタ」と「スクリーン・エディタ」から成っています。今，動いているのが「パターン～」です。ちょっと[STOP]を押して見てください。画面がガラリと変わって「スクリーン～」になりました。もう一度押すと元にもどります。

「パターン～」では個々のユニットを,「スクリーン～」ではマップ全体を作ることができます。

パターン・エディタ

[2][4][6][8]でカーソルが，[←][→]でカラー・マーカーが動きます。スペース・キーを押すとカーソルの位置にマーカーで示された色がつきます。また，[HOME CLR]で画面クリア，[HELP]で中間色クリアができます。[↑][↓]はページを繰る（あやつる）働きがあります。動かしてみればわかります。

ユニットを一つ作ったら[S]を押してください。「ナンバン？」と聞いてくるのでUNIT NOTEの中のセーブしたい場所の番号を入力してください。16以上を入力すればキャンセルします。[L]でロードもできます。

スクリーン・エディタ

「パターン～」と同様に[2][4][6][8]でカーソル，[←][→]でマーカーが動き，[↑][↓]でページを繰ります。カーソルを好きな位置に持っていってスペース・キーを押せばそこにユニットが一つ置かれます。マップを作り終わったらカーソルを画面からはみださせてください。それによってその１画面をセーブします。また，マップを作り終わった後にアナログRGBを使っている人は[ESC]を押してみると……。

作ったマップを使う

作ったマップを使いたいときには**リスト３**を参考にしてください。CALL文の引数は整数型でないと正常に動作しません。

CHECKER FLAG

Dr.D：このエディタは，実によくできておるゾ!!

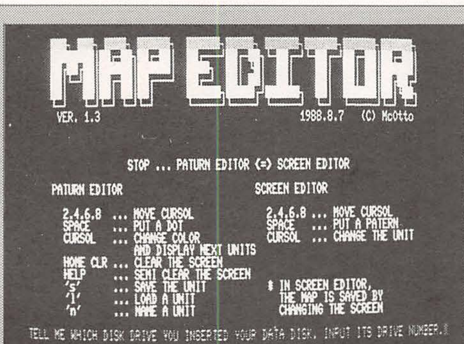
編：そうですね。なにせ，32×16ドットのパターンを80種類も作れるうえ，そのユニットを20×10個並べたマップを254枚も作れるわけですから，これ１本あれば，RPGのマップ作りに関しては完ペキですよ。

Dr.D：それに，セーブしたマップデータを表示するプログラムまであり，いたれりつくせりじゃな。

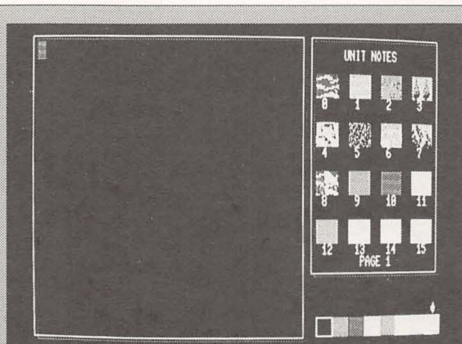
★友達がBMを買った帰り，コートを着た人が前を歩いていた。その人がサングラスを落としたので拾ってあげ，顔を見ると，友達は石になっていた。もしや…。(山口県下関市・前田太章13才)…【影：意志の強い人では？】

《リスト1》MAP EDITORのメイン・プログラム・リスト

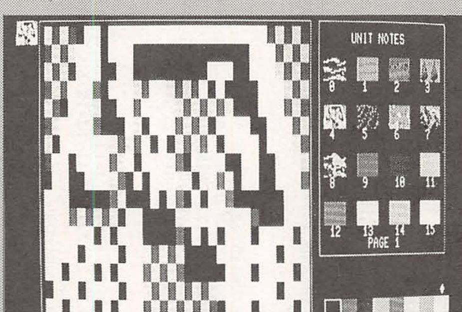
```
1000 NEW CMD:CLEAR ,&HBEFF:DEFINT A-Z
1010 BLOAD "disply":BLOAD "chaget"
1020 DATA "
1030 DATA "
1040 DATA "
1050 DATA "
1060 DATA "
1070 DATA "
1080 DATA " VER. 1.3                                   1988.8.7   (C) McOtto
1090 DATA "             STOP ... PATURN EDITOR <=> SCREEN EDITOR
1100 DATA "
1110 DATA "PATURN EDITOR                             SCREEN EDITOR
1120 DATA "
1130 DATA "  2.4.6.8   ... MOVE CURSOL                2.4.6.8 ... MOVE CURSOL
1140 DATA "  SPACE     ... PUT A DOT                  SPACE   ... PUT A PATERN
1150 DATA "  CURSOL    ... CHANGE COLOR               CURSOL  ... CHANGE THE UNIT
1160 DATA "                AND DISPLAY NEXT UNITS
1170 DATA "  HOME CLR ... CLEAR THE SCREEN
1180 DATA "  HELP      ... SEMI CLEAR THE SCREEN
1190 DATA "  's'       ... SAVE THE UNIT            * IN SCREEN EDITOR,
1200 DATA "  'l'       ... LOAD A UNIT                THE MAP IS SAVED BY
1210 DATA "  'n'       ... NAME A UNIT                CHANGING THE SCREEN
1220 '
1230 STOP ON
1240 SCREEN 0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0:CLS 3:SCREEN 1
1250 DIM DY(4,7)
1260 COLOR=(0,0):FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):COLOR I:READ A$:PRINT TAB(6);A$:NEXT
1270 PRINT:PRINT:PRINT
1280 COLOR 0:FOR I=1 TO 13:READ A$:PRINT TAB(6);A$:NEXT
1290 FOR I=0 TO 7              :GOSUB 1400:NEXT
1300 FOR I=0 TO 7              :CMD PAL 0,I:CMD PAL 7,I:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I
1310 FOR I=78 TO 504 STEP 71:CMD PAL 0,I:CMD PAL 7,I:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I
1320 FOR I=505 TO &O777:CMD PAL 0,I:CMD PAL 7,I:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I
1330 COLOR=(7,6)
1340 LOCATE 1,24:COLOR 1:PRINT "TELL ME WHICH DISK DRIVE YOU INSERTED YOUR DATA
DISK. INPUT ITS DRIVE NUMBER.";
1350 FOR I=7 TO 56   STEP 7 :GOSUB 1400:NEXT
1360 FOR I=56 TO 448 STEP 56:GOSUB 1400:NEXT
1370 FOR I=448 TO 7 STEP -63:GOSUB 1400:NEXT
1380 I$=INKEY$:IF I$<>"1" AND I$<>"2" THEN 1350 ELSE 1470
1390 '
1400 C(1)=I:CMD PAL 1,I
1410 FOR J=6 TO 2 STEP -1
1420   C(J)=C(J-1):CMD PAL J,C(J)
1430 NEXT
1440 RETURN
1450 '
1460 '
1470 DN$=I$:STOP ON
1480 COLOR 7,0:CLS 3:SCREEN 0:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1490 D1=&HBFA0:D2=&HBFE0:D3=&HC000:D4=&HBF00:D5=&HBF40
1500 OPEN DN$+":unit" AS #2:FIELD #2,255 AS UN$
1510 IF LOF(2)=0 THEN MU=0:GOTO 1540
1520 GET #2,1:MU=ASC(LEFT$(UN$,1))
1530 FOR I=0 TO MU:GET #2,I+2:CALL D3(1,UN$):NEXT
1540 OPEN DN$+":map" AS #1:FIELD #1,200 AS SC$
1550 IF LOF(1)=0 THEN 1570
1560 GET #1,1:LX=ASC(LEFT$(SC$,1)):LY=ASC(MID$(SC$,2,1)):GOTO 1580
1570 INPUT "ｴﾘｱﾉ ﾋﾛｻ ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ。(ﾖｺ,ﾀﾃ) ( (ﾖｺ) × (ﾀﾃ) ﾉ ｻｲﾀﾞｲﾁ=254 )";LX,LY
1580 IF LX*LY>254 OR LX*LY=0 THEN 1570
1590 LSET SC$=CHR$(LX)+CHR$(LY):PUT #1,1
```



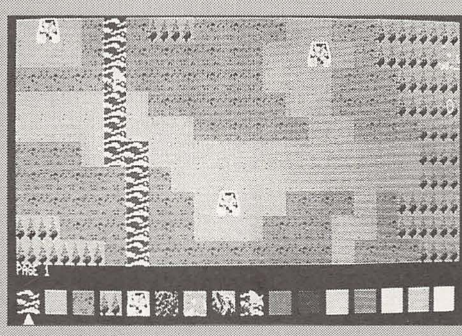
▲《写真1》タイトル画面。キー操作はすべてここに書いてある親切設計



▲《写真2》パターン・エディタ画面。カーソル・キーで色を変えドットを置く



▲《写真3》作ったパターンは，簡単に呼びだして修正することができる



▲《写真4》スクリーン・エディタ。作ったパターンを並べるとマップ完成！

★パソコンが，僕のこずかい程度で買えるような時代だったらいいなと，自分の財布に話しかけた。(福島県いわき市・ベーMAGA(株)14才)…【影：お前が全部現金だったらなーっと，請求書に話しかけてしまった。】

```
1600 UN=0
1610 GOTO *PEDT
1620 '
1630 KEY OFF:STOP OFF:STOP
1640 '
1650 '-----------------------------------------------------------------
1660 ' PATERN EDITOR
1670 '-----------------------------------------------------------------
1680 *PEDT
1690 STOP ON:ON STOP GOSUB *SEDT:KEY ON:ON KEY GOSUB 1630
1700 COLOR 7,0:CLS 3
1710 CLS:LINE (39,2)-(433,199),2,B:LINE (34,0)-(428,197),6,B
1720 X=0:Y=0:C=7:UN=0
1730 LINE (448,184)-(471,196),7,B
1740 FOR I=1 TO 7:LINE (I*24+448,184)-(I*24+471,196),I,BF:NEXT
1750 LOCATE C*3+57,22:PRINT "◆"
1760 LINE (444,2)-(635,157),2,B:LINE (440,0)-(631,155),6,B
1770 LOCATE 61,1:PRINT "UNIT NOTES":LOCATE 64,18:PRINT "PAGE
1780 GOSUB *D
1790 FOR I=0 TO 15:LOCATE 56+(I MOD 4)*6,INT(I/4)*4+5:PRINT I;:NEXT
1800 '
1810 PX=X*12+42:PY=Y*12+4
1820 P=POINT(PX,PY)
1830 LINE (PX,PY)-(PX+11,PY+11),7-P,BF
1840 LINE (PX,PY)-(PX+11,PY+11),P  ,BF
1850 I0=INP(0):I1=INP(1):I3=INP(3):I4=INP(4):I8=INP(8):I9=INP(9):IA=INP(10)
1860 IF I0+I1+I3+I4+I8+I9+IA=1785 THEN 1830
1870 IF I0+I1+I9<765 THEN GOSUB *DRAW ELSE GOSUB *COL
1880 IF I8=254 THEN LINE (42,4)-(425,195),C,BF:LINE (0,0)-(31,15),C,BF
1890 IF IA=247 THEN GOSUB *MIDCLS
1900 IF I4=247 THEN GOSUB *CHAGET
1910 IF I3=239 THEN GOSUB *CHALOD
1920 GOTO 1810
1930 '
1940 *DRAW
1950 IF INT(I9/16)=11 THEN P=C:PSET (X,Y),C
1960 LINE (PX,PY)-(PX+11,PY+11),P,BF
1970 X=X-((I0 AND 64)=0 AND X<31)+((I0 AND 16)=0 AND X>0)
1980 Y=Y-((I0 AND 4 )=0 AND Y<15)+((I1 AND 1 )=0 AND Y>0)
1990 RETURN
2000 '
2010 *COL
2020 LOCATE C*3+57,22:PRINT " "
2030 C=C+(IA=251 AND C>0)-(I8=251 AND C<7)
2040 LOCATE C*3+57,22:PRINT "◆"
2050 VU=(I8=253 AND UN>0)-(IA=253 AND UN<4)
2060 IF VU<>0 THEN UN=UN+VU:GOSUB *D
2070 RETURN
2080 '
2090 *MIDCLS
2100 FOR I=0 TO 15:FOR J=(I MOD 2) TO 31 STEP 2
2110 LINE (J*12+42,I*12+4)-(J*12+53,I*12+15),C,BF
2120 PSET (J,I),C
2130 NEXT J,I:RETURN
2140 '
2150 *CHAGET
2160 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 2160
2170 LOCATE 63,20:INPUT "[save] ﾅﾝﾊﾞﾝ";NO:IF NO<0 OR NO>15 THEN 2200
2180 NO=UN*16+NO:CALL D4(NO):CALL D5(NO,UN$):PUT #2,NO+2
2190 IF NO>MU THEN MU=NO:LSET UN$=CHR$(MU):PUT #2,1
2200 LOCATE 63,20:PRINT SPC(16):GOSUB *D
2210 RETURN
2220
2230 *D
2240 FOR I=0 TO 15
2250   AD=&HC7B8+INT(I/4)*2560+(I MOD 4)*6:NO=UN*16+I:CALL D2(NO,AD)
2260 NEXT
2270 LOCATE 68,18:PRINT UN+1
2280 RETURN
2290 '
2300 *CHALOD
2310 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 2310
2320 LOCATE 63,20:INPUT "[load] ﾅﾝﾊﾞﾝ";NO:IF NO<0 OR NO>15 THEN 2370
2330 NO=UN*16+NO:AD=&HC000:CALL D2(NO,AD)
2340 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 31
2350 P=POINT(J,I):K=J*12+42:L=I*12+4:LINE (K,L)-(K+11,L+11),P,BF
2360 NEXT J,I
2370 LOCATE 63,20:PRINT SPC(16);
2380 RETURN
2390 '
2400 '
2410 '
2420 '-----------------------------------------------------------------
2430 ' SCREEN EDITOR
2440 '-----------------------------------------------------------------
2450 *SEDT
2460 STOP ON:ON STOP GOSUB *PEDT:KEY ON:ON KEY GOSUB 1630
2470 COLOR 7,0:CLS 3
2480 MX=0:MY=0:X=0:Y=0:S$=STRING$(200,CHR$(0))
2490 IF LOF(1)<2 THEN MP$=S$ ELSE GET #1,2:MP$=SC$
2500 CALL D1(MP$)
2510 X=0:Y=0:UN=0
2520 LOCATE 0,20:PRINT "PAGE 1
2530 FOR I=0 TO 15:J=11:AD=&HC000+14080+I*5:NO=UN*16+I:CALL D2(NO,AD):NEXT
2540 '
2550 LOCATE X*4+1,Y*2:PRINT "⌒";:LOCATE X*4+1,Y*2+1:PRINT "◡";
2560 LOCATE M*5+1,24:PRINT "▲";
2570 I$=INKEY$:IF (VAL(I$) MOD 2)=1 THEN 2570
2580 IF (I$<CHR$(28) OR I$>CHR$(31)) AND I$<>" " AND I$<>CHR$(27) AND VAL(I$)=0
THEN 2570
2590 IF I$>=CHR$(28) AND I$<=CHR$(31) THEN GOSUB *CHA:GOTO 2560
2600 LOCATE X*4+1,Y*2:PRINT "  ":LOCATE X*4+1:PRINT "  "
2610 IF VAL(I$)>0   THEN GOSUB *MOV
2620 IF I$=" "      THEN GOSUB *DRW
2630 IF I$=CHR$(27) THEN GOSUB *DAY
2640 GOTO 2550
2650 '
2660 *MOV
2670 X=X+(I$="4")-(I$="6"):Y=Y+(I$="8")-(I$="2")
2680 IF X>=0 AND Y>=0 AND X<20 AND Y<10 THEN RETURN
2690 LSET SC$=MP$:PUT #1,LX*MY+MX+2
2700 MX=MX+(X<0)-(X>19):MY=MY+(Y<0)-(Y>9)
2710 MX=MX*-(MX>=0)*-(MX<LX)+(LX-1)*-(MX<0)
2720 MY=MY*-(MY>=0)*-(MY<LY)+(LY-1)*-(MY<0)
2730 A=LX*MY+MX+2
2740 IF LOF(1)<A THEN MP$=S$ ELSE GET #1,A:MP$=SC$
2750 IF LEFT$(MP$,1)=CHR$(255) THEN MP$=S$
2760 SCREEN ,3:CALL D1(MP$):SCREEN ,1
2770 X=X*-(X>=0)*-(X<20)+19*-(X<0)
2780 Y=Y*-(Y>=0)*-(Y<10)+ 9*-(Y<0)
2790 RETURN
2800 '
2810 *CHA
2820 LOCATE M*5+1,24:PRINT "  ";
2830 IF I$=CHR$(28) THEN M=M+1:IF M>15 THEN M=0
```


★影さん，迷子になっちゃったんですけど。ＯＦはどこにあるのでしょうか？ 私をＯＦに連れてって!!
(千葉県八千代市・**影のむす子**)…【**影**：それは，左へ曲ってまっすぐだよ。**編**：だめですよボツ箱を教えちゃ！】

```
2840 IF I$=CHR$(29) THEN M=M-1:IF M<0  THEN M=15
2850 LOCATE M*5+1,24:PRINT "▲";
2860 VU=(I$=CHR$(30) AND UN>0)-(I$=CHR$(31) AND UN<4)
2870 IF VU=0 THEN RETURN ELSE UN=UN+VU
2880 LOCATE 4,20:PRINT UN+1
2890 FOR I=0 TO 15:J=11:AD=&HC000+14080+I*5:NO=UN*16+I:CALL D2(NO,AD):NEXT
2900 RETURN
2910 '
2920 *DRW
2930 NO=UN*16+M
2940 MID$(MP$,X*10+Y+1,1)=CHR$(NO):AD=&HC000+Y*1280+X*4:CALL D2(NO,AD)
2950 RETURN
2960 '
2970 '
2980 *DAY
2990 RESTORE 3100:FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 7:READ DY(I,J):NEXT J,I
3000 FOR I=1 TO 4
3010 FOR J=1 TO 7
3020 FOR K=1 TO 7
3030 DY(0,K)=DY(0,K)+DY(I,K):CMD PAL K,DY(0,K)
3040 NEXT K
3050 FOR K=0 TO 2000:NEXT
3060 NEXT J
3070 NEXT I
3080 CMD PAL:RETURN
3090 '
3100 DATA 7,56,63,448,455,504,511,7,0,-1,-56,-57,0,-1,-8,-7,-7,-7,-7,-71,-7
3110 DATA 1,0,0,64,0,64,0,0,7,8,-1,64,7,8
```

《リスト2》MAP EDITORのマシン語プログラム・リスト

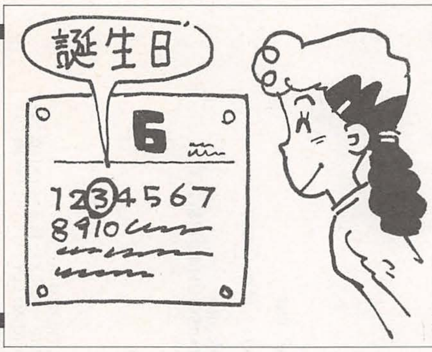
```
100 CLEAR ,&HBEFF:DEFINT A-Z
110 FOR I=0 TO 6:READ CS(I):NEXT
120 '
130 CS=0
140 FOR I=1 TO 6
150   READ SA$,EA$:SA(I)=VAL("&h"+SA$):EA(I)=VAL("&h"+EA$)
160   CS=CS+EA(I)-SA(I)
170 NEXT
180 IF CS<>CS(0) THEN I=0:GOTO *E
190 '
200 FOR I=1 TO 6
210   CS=0
220   FOR J=SA(I) TO EA(I)
230     READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE J,A:CS=CS+A
240   NEXT J
250   IF CS<>CS(I) THEN *E
260 NEXT I
270 '
280 BSAVE "chaget",&HBF00,&H62:BSAVE "disply",&HBF70,&HA6
290 END
300 '----------------------------------------------------------------------
310 'ERROR CHECK
320 '
330 *E
340 BEEP:PRINT "ERROR! CHECK AGAIN.":PRINT
350 ON I+1 GOTO 360,370,380,390,400,410,420
360 LIST 500
370 LIST 540-560
380 LIST 580-590
390 LIST 610-620
400 LIST 640-660
410 LIST 680-690
420 LIST 710
430 '----------------------------------------------------------------------
440 'CHECK SAM
450 '
460 DATA 228,7341,4263,6319,6581,4083,2515
470 '----------------------------------------------------------------------
480 'ADDRESS
490 '
500 DATA BF00,BF33,BF40,BF61,BF70,BF99,BFA0,BFD4,BFE0,BFFE,C000,C015
510 '----------------------------------------------------------------------
520 'MACHINE CODE
530 '
540 DATA F3,7E,C6,30,57,1E,00,21,00,C0,3E,10,01,04,00,C5,E5,D3,5C,ED,B0,E1,C1
550 DATA C5,E5,D3,5D,ED,B0,E1,C1,C5,E5,D3,5E,ED,B0,E1,C1,D5,11,50,00,19,D1,3D
560 DATA 20,DF,D3,5F,FB,C9
570 '
580 DATA F3,3A,C2,E6,F6,02,D3,31,7E,C6,30,67,2E,00,13,1A,4F,13,1A,47,C5,D1,01
590 DATA FF,00,ED,B0,3A,C2,E6,D3,31,FB,C9
600 '
610 DATA 3E,10,01,04,00,C5,D5,D3,5C,ED,B0,D1,C1,C5,D5,D3,5D,ED,B0,D1,C1,C5,D5
620 DATA D3,5E,ED,B0,D1,C1,E5,21,50,00,19,EB,E1,3D,20,DE,D3,5F,C9
630 '
640 DATA F3,3A,C2,E6,F6,02,D3,31,23,5E,23,56,21,00,C0,EB,0E,14,06,0A,C5,E5,7E
650 DATA C6,30,67,2E,00,CD,70,BF,E1,C1,23,10,F0,E5,21,04,CE,19,EB,E1,0D,20,E4
660 DATA 3A,C2,E6,D3,31,FB,C9
670 '
680 DATA F3,7E,C6,30,67,2E,00,1A,4F,13,1A,47,C5,D1,3A,C2,E6,F6,02,D3,31,CD,70
690 DATA BF,3A,C2,E6,D3,31,FB,C9
700 '
710 DATA F3,13,1A,4F,13,1A,47,7E,C6,30,57,1E,00,C5,E1,01,FF,00,ED,B0,FB,C9
```

《リスト3》MAP表示のサンプル・プログラム

```
100 '-------------------------
110 ' MAP ﾋｮｳｼﾞ ｻﾝﾌﾟﾙ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
120 '-------------------------
130 '
140 'ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
150 '
160 CLS 3:CLEAR ,&HBEFF:DEFINT A-Z
170 BLOAD "disply
180 D1=&HBFA0:D2=&HBFE0:D3=&HC000
190 OPEN "unit" AS #1:FIELD #1,255 AS UN$
200 GET #1,1:MU=ASC(LEFT$(UN$,1))
210 FOR I=0  TO MU:GET #1,I+2:CALL D3(I,UN$):NEXT
220 CLOSE
230 OPEN "map"  AS #1:FIELD #1,200 AS MP$
240 GET #1,1:LX=ASC(LEFT$(MP$,1)):LY=ASC(MID$(MP$,2,1))
250 MX=0:MY=0
260 '
270 'MAIN
280 '
290 GET #1,LX*MY+MX+2
300 CALL D1(MP$)
310 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 310
320 I=VAL(I$):IF I=0 OR (I MOD 2)=1 THEN 310
330 MX=MX+(I=4)-(I=6):MX=MX*-(0<MX AND MX<LX)-(LX-1)*(MX<0)
340 MY=MY+(I=8)-(I=2):MY=MY*-(0<MY AND MY<LY)-(LY-1)*(MY<0)
350 GOTO 290
```

★この前，弁当を見るとおかずが減っていたんですよ…もしかして，影さん！あなたが犯人では？（大阪府堺市・クラゲのツジキ13才）…【影：ぬれぎぬだ!!もしかして弁当箱のフタにくっついていたんじゃないの?】

X68000用



彼女にバースデイ・カードを

バースデイ・カレンダー

白髭　和彦

これは，85年3月号にFX－702P用として載っていたものを見て作りました。

使いかた

まず名前を入れ，生年月日を1988，8，8のように西暦（せいれき）で年月日ごとに，（カンマ）で区切って入力してください。

すると，その年のカレンダーが表示され，生まれた日が一目でわかるようになっています。ここでCOPYキーまたは，CTRL＋COPYキーでハードコピーがとれます。ハガキなどに印刷し，あいたスペースにメッセージを書き込んで，相手に贈（おく）れば，とてもよろこんでもらえるバースデイ・カードになると思います。

何かキーを押せば終了となります。

一応，タイトルは，バースデイ・カレンダーとなっていますが，メッセージさえかえればどんな場合にも使えると思います。また，プリンタを持っていない人も，これにBGMやスプライト・キャラがはね回るルーチンなど追加すれば，パーティを盛（も）りあげるのに役立つでしょう。

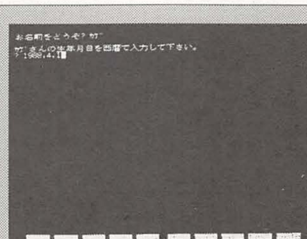
♥

♥

♥

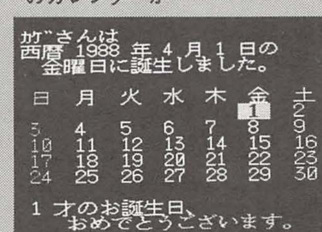
```
ｶﾅ゛さんは
西暦 1988 年 4 月 1 日の
　金曜日に誕生しました。

日　月　火　水　木　金　土
　　　　　　　　　　 1　 2
 3　 4　 5　 6　 7　 8　 9
10　11　12　13　14　15　16
17　18　19　20　21　22　23
24　25　26　27　28　29　30

1 才のお誕生日、
　おめでとうございます。
```

《第1図》CTRL＋CORYキーでハードコピーをとった



▲《写真1》名前と生年月日を入力します

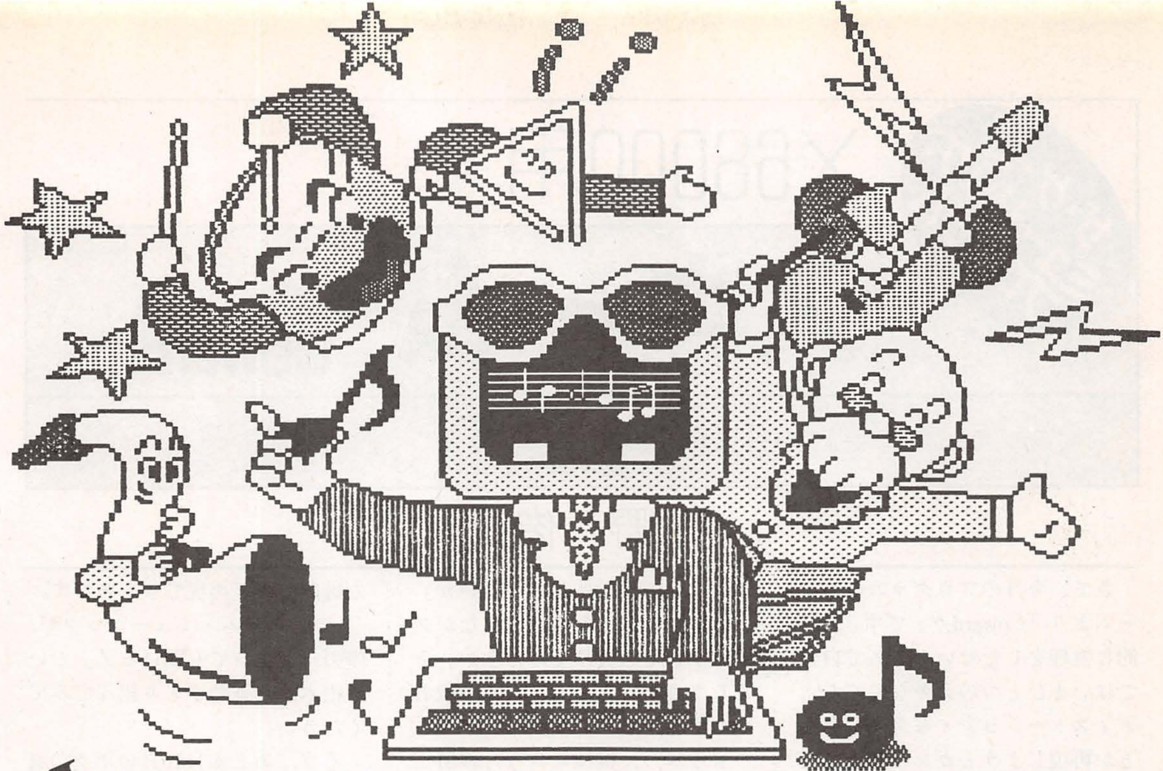
▼《写真2》するとほら，その年のカレンダーが



バースデイ・カレンダーのプログラム・リスト

```
 10 cls
 20 int a,b,c,x,xx,dc,aa,ag  :str na
 30 dim d(12)={0,31,59,90,120,151,181,212,243,273,304,334}
 40 dim m(11)={31,29,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31}
 50 dim str dd(6)={"日","月","火","水","木","金","土"}
 60 main()
 70 while inkey$="" :endwhile
 80 width 64:color 3
 90 end
100 /*
110 /*    お名前とお誕生日をSETするんですよー
120 /*
130 func main()
140 input "お名前をどうぞ";na
150 print
160 print na;"さんの生年月日を西暦で入力して下さい。"
170 input a,b,c:aa=a
180 /*
190 /*    お誕生日は何曜日？
200 /*
210 a=a-(a/400)*400
220 if a<>0 then goto 240
230 x=0:goto 270
240 x=a+((a+3)/4)-((a-1)/100)
250 if a<>(a/4)*4 then goto 290
260 if a=(a/100)*100 then goto 290
270 if b<3 then goto 290
280 x=x+1
290 xx=x+d(b-1)-2:x=x+d(b-1)+c-2
300 x=x-(x/7)*7:xx=xx-(xx/7)*7
310 /*
320 /*    カレンダーを書きましょ
330 /*
340 screen 0,1,1,1 :color [0,22484,41022]
350 print na;"さんは "
360 print "西暦";aa;"年";b;"月";c;"日の"
370 print "  ";dd(x);"曜日に誕生しました。"
380 color 1:print:print" 日  ";:color 3
390 for i=1 to 5:print dd(i);"  ";:next
400 color 2:print"土":color 3:print
410 for i=5 to 10
420 for ii=xx to 6
430 if ii=xx then cc=1 else cc=3
440 if ii=6  then cc=2
450 if dc=c  then cc=13
460 if dc<>0 then locate ii*4,i,0:color cc:print dc;
470 dc=dc+1
480 if dc>m(b-1) then i=10:ii=6
490 next:xx=0:next
500 /*
510 /*    いま何才？
520 /*
530 ag=atoi(date$)
540 ag=ag+1900-aa
550 color 3:print:print:print ag;"才のお誕生日、"
560 color 5:print"    おめでとうございます。"
570 endfunc
580 /*  曜日を計算する部分で、GOTO文を使ってしまいました。
590 /*  そうしないと、正しく計算してくれないのです。
600 /*  どなたか良い方法を教えて下さい。
```


★せっかく受験が終わったのに，パソコンは入院中で，帰ってくるのは1か月後。ちなみに1回もBOOTしていない。(群馬県前橋市・いちやん15才)…【影：せっかく仕事する気分になったのに，帰る時間だって。】



BM特選 ザ・ゲームミュージック プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

ザ・ゲーム♪ミュージック♪プログラム

X68000用 スキーム —Coward!!—

©ボーステック

•川野　俊充•

さて，今月のプログラムはスキームより「Coward!!」です。時間的に無理をしたせいもあって自分ではいまひとつのデキなのですが，ディストーション・ギターをなんとか再現しようとガンバリましたので，ぜひ聞いてください。

プログラムの解説だぴょ

まず一番大変だったのが音とり。最初のほうにでてくる速いフレーズなど結構時間がかかってしまいました。ギターの音色も苦労したしなあ…。

でも相手はFM音源6チャンネル＋ADPCM 1チャンネル＋サンプリング・ドラム6チャンネルですからネ。ま，こんなもんでしょう。

採用のコツは!?

さて，話はとんで，“はちみつの直伝(じきでん)!!採用5か条”をこっそりとお教えしましょう（全然こっそりじゃないし…）。

- ●似ていること（当たり前か？）
- ●選曲に気を使うこと
- ●機種に合った移植であること
- ●音にまちがいがないこと
- ●多くの人に聞かせることを考えて作ってあること

似ているとか音がまちがっていないということは当然のことですが，最後の「対象が多くの読者」であるということに気を使うというのはとても重要なことです。「今みんなはどんな曲を聞きたいか」「どれ位の長さならばみんながプログラムを入力するだろうか」そんなささいなことでも多くの読者の心をつかむのです。

もう一つ，機種に合った移植ですが，パソコンの持っている機能には限度というものがあります。本物そっくりじゃないからといって投稿するのをあきらめてませんか？　いかにその機種の持っている機能の中で再現できるかです。

「あのゲーム・ミュージックが，僕のパソコンでも聞ける！」という根本的な姿勢でとり組んでみてください。

そう，あと4月16日のボクの誕生日にプレゼントを送ったりするのもいいかもしんない（笑）。

それではまた来月お会いしましょう。バーイ!!

スキーム—Coward!!—のBGMプログラム・リスト

```
  1 /*                                                             sa."coward
 10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
 20 /*                       S c h e m e                                  /*
 30 /*                                                                    /*
 40 /*                     C o w a r d  ! !                               /*
 50 /*                                                                    /*
 60 /*        C o m p o s e d   B y    古代  祐三  ( Y K - 2 )             /*
 70 /*                                                                    /*
 75 /*              P r o g r a m e d  B y   川野  俊充                    /*
 80 /*                                                                    /*
 85 /*               i n   M a r c h / 2 0  / 1 9 8 9  ｺﾞｾﾞﾝ4:30･･･    /*
 90 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
100 dim char Ebass(4,10)={
110 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          B a s s
120       58, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
130 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140       31, 15,  7,  8,  2, 32,  0,  0,  3,  0,  0,
150       22, 15,  7,  8,  4, 19,  2,  5,  2,  0,  0,
160       31, 15,  7,  7,  0, 40,  0,  0,  6,  0,  0,
170       31, 13,  7,  7,  4,  0,  0,  1,  7,  0,  0}
180 m_vset(70,Ebass)
190 dim char bass(4,10)={
200 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          B a s s   2
210       58, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
220 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
230       31, 15,  7,  8,  2, 32,  0,  0,  3,  0,  0,
240       22, 15,  7,  8,  4, 27,  2, 12,  7,  0,  0,
250       31, 15,  7,  7,  0, 39,  0,  0,  1,  0,  0,
260       31, 13,  7,  7,  4,  0,  0,  1,  6,  0,  0}
270 m_vset(71,bass)
280 dim char synse(4,10)={
290 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          シンセよん
300       44, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
310 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
320       31,  0,  0,  0,  0, 37,  0,  8,  3,  0,  0,
330       20,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  8,  3,  0,  0,
340       31,  0,  0,  0,  0, 33,  0,  8,  7,  0,  0,
350       20,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  8,  7,  0,  0}
360 m_vset(72,synse)
```

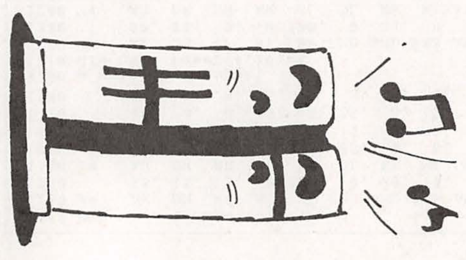

★ゲームソフトが買えない僕は，ペーパー・アドベンチャーでしか遊べない。どうか僕にソフトをください。(鹿児島県日置郡・えださん14才)……【編：ペーアドを作って投稿する。掲載料でソフトが買える。これ，どう？】

```
370 dim char syn(4,10)={
380 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          E . P i a n o
390       60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
400 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
410       31,  0,  0,  0,  0, 32,  0,  8,  3,  0,  0,
420       18, 15,  0,  7,  3,  0,  0,  8,  3,  0,  0,
430       31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  7,  0,  0,
440       31, 15,  0,  7,  3,  0,  0,  4,  7,  0,  0}
450 m_vset(73,syn)
460 dim char Bdrum(4,10)={
470 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          バスドラム
480       60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
490 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
500       31, 21,  0,  5, 15, 10,  0,  4,  0,  0,  0,
510       28, 19,  0, 15, 15,  0,  2,  3,  0,  0,  0,
520       31, 18,  0, 15, 15, 21,  2,  1,  0,  0,  0,
530       28, 17,  0, 15, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
540 m_vset(74,Bdrum)
640 dim char snare(4,10)={
650 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          スネアドラム
660       60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
670 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
680       31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  3,  3,  0,
690       31, 16, 14, 12,  5,  3,  0,  0,  7,  0,  0,
700       31, 22,  0,  0, 15,  0,  0,  2,  0,  0,  0,
710       31, 18, 17, 10, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
720 m_vset(75,snare)
730 dim char tomtom(4,10)={
740 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          タムタム
750       62, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
760 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
770       31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0,
780       31, 17, 15,  9,  5,  5,  0,  0,  0,  0,  0,
790       31, 15, 14,  8,  1,  7,  0,  1,  0,  0,  0,
800       31, 15, 14,  8,  1,  7,  0,  1,  0,  0,  0}
810 m_vset(76,tomtom)
820 dim char main(4,10)={
830 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          D . G u i t a r
840       56, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
850 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
860       31, 15,  1,  5,  2, 25,  0,  6,  0,  0,  0,
870       20,  0,  0,  5,  0, 25,  0,  2,  0,  0,  0,
880       31,  0,  0,  5,  0, 25,  0,  2,  7,  0,  0,
890       31, 12,  1, 11,  2,  0,  0,  2,  3,  0,  0}
900 m_vset(77,main)
910 dim char main2(4,10)={
920 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN           D . G u i t a r  2
930       40, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
940 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
950       31,  2,  1,  0,  1, 10,  0,  3,  0,  0,  0,
960       20,  3,  2,  9,  1, 22,  0, 15,  0,  0,  0,
970       31,  2,  1,  0,  1, 28,  0,  1,  3,  0,  0,
980       31, 12,  1,  9,  2,  0,  0,  5,  7,  0,  0}
990 m_vset(78,main2)
1010 dim char sub(4,10)={
1020 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN         コード
1030       44, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1040 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1050       31,  7,  0,  0,  1, 30,  0,  2,  3,  0,  0,
1060       18,  0,  0,  6,  0,  3,  0,  2,  3,  0,  0,
1070       31,  7,  0,  0,  1, 13,  0,  1,  7,  0,  0,
1080       31,  0,  0,  6,  0,  3,  0,  2,  7,  0,  0}
1090 m_vset(79,sub)
```

```
1110 dim char trumpet(4,10)={
1120 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          じゅわわ～～～ん
1130       56, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1140 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1150        7,  0,  0, 15, 15, 25,  0,  6,  0,  0,  0,
1160        9,  0,  0, 15, 15, 15,  0,  2,  0,  0,  0,
1170       18,  0,  0, 15, 15, 25,  0,  2,  0,  0,  0,
1180       31,  5,  0, 15, 15,  3,  0,  1,  0,  0,  0}
1190 m_vset(80,trumpet)
1210 dim char bass2(4,10)={
1220 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          R i d e
1230       60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1240 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1250       31, 30,  5,  5,  3, 15,  0,  4,  3,  1,  0,
1260       31, 30,  7,  5,  7,  0,  1, 14,  3,  3,  0,
1270       22, 30,  5,  5,  3, 13,  0,  2,  7,  2,  0,
1280       31, 30,  7,  5,  7,  0,  1, 14,  7,  3,  0}
1290 m_vset(81,bass2)
1310 dim char sub2(4,10)={
1320 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          T r u m p e t
1330       58, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1340 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1350       13,  6,  0,  8,  1, 25,  2,  4,  3,  0,  0,
1360       15,  8,  0,  8,  1, 32,  1, 12,  7,  0,  0,
1370       21,  7,  0,  8,  2, 42,  0,  4,  3,  0,  0,
1380       18,  4,  0,  8,  2,  0,  1,  4,  0,  0,  0}
1390 m_vset(82,sub2)
1410 dim char clap(4,10)={
1420 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          H a n d c l a p
1430       61, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1440 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1450       31, 15,  0,  0,  1,  3,  0,  0,  0,  0,  1,
1460       20, 18, 17, 15,  2,  6,  0,  6,  0,  0,  0,
1470       31, 17, 16, 15,  1,  6,  0,  6,  0,  0,  0,
1480       31, 23, 21, 15, 13,  0,  0,  6,  0,  0,  0}
1490 m_vset(83,clap)
9000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,5000):next
9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256],k[256],
l[256],m[256]
9025 str n[256],o[256],p[256],q[256],r[256],t[256],u[256],v[256],w[256],x[256],
y[256],z[256]
9030 str t1[256],t2[256],t3[256],t4[256],t5[256],t6[256],t7[256],t8[256],t9[256
],t10[256]
9040 t1="@76164<g&g-&f&e>116"
9050 t2="@76164<g&g->116"
9060 t3="@76164<c&>b116"
10000 /*
10010 /*
10020 a="t105 @70 o2   v13 q8 p3 116 y48,20 r1            |:256
10030 b="ggggg<d-cccccc>b-b-b-b-":b=b+b+b+"ggggg<d-cccccc>b-b-<cc
10040 c="dddddddddddcccd8ddddddddddfffd8dddddddddddcccd8ddddddddr
10050 d="@71v15@l1b<cd-132d.v13116@70c>a@71v15b64&<c32.v13@70116>b-64&a32.fq8>
10060 e="g&ggfgb-grb-8b-b-b-b-gb-<c8ccccv15@71b64&<c32.>@70v13cd8dcdfdr>g&
10070 f="ggfgb-grb-8b-b-b-b-gb-<c8ccccv15@71b64&<c32.>@70v13cd8v14dc>a<c<@71v15d
-64&d32.v14>@70d<d>v13
10080 g="gggfffdddcccddfdccc>b-b-b-gggfffb-b-b-b-
10090 z=":|
11000 m_trk(1,a)
11010 m_trk(1,b)
11020 m_trk(1,c)
11030 m_trk(1,d)
11040 m_trk(1,e)
```


★ベーマガ編集部に遊びに行きたい。でも，つぐ美さんのイメージをつぶしたくない。(兵庫県神戸市・前文化部長15才)……【つぐ美：どういう意味よ。影：こういう意味でしょ。つぐ美：なーんだ，そうか。編：⁇】

```
11050 m_trk(1,f)
11060 m_trk(1,g)
11070 m_trk(1,z)
12000 /*
12010 /*
12020 a="     @72 o2   v11 q8 p3 l16 y49,00 r1                  |:256
12030 b="r8f64&g-64&g&g.g&f&g&b-8&<c&>b-8&<crg8&g&f&d&l32g&f&d&g&f&d&b64&<c64&d-
32&d-8&c>b-&<c&>b-&g&f&g&f&d&f&d&>b-&
12040 c="q7g4q8l16g&f&d&crc+rdrl32>b-&g&a&g&b-&g&b&g&b&g&<c&>g&<c&>g&<c+&>g&<c+&
g&<c+&c&>b&b-&a&a-&g16&b-&g&f&g&b-&g&f&g&f&d&c&>b-r16@79p1l16>
12050 d="o4v12dcdfdrdadcd8r4dcdfdfga8a8l32agfdl16fdrdcdfdrdadcd8r4dcdfdr
12060 e="@80o1r8p1f8.&p3f8&p2f@82<p3v14
12070 f="g2<d4&dd8fe4&ee8cd&d4d8fb-&l32b-&gf&gb-&gf&gb-&gf&gb-&gfb64&<l16c64&c+.
c.>b-<c8>b-g8c>g<cg>g<cd2&d
12080 g="@73p1v13g8.f8.d8.c8.d8fdc8.>b-8.g8.f8.b-4o2@72v11
13000 m_trk(2,a)
13010 m_trk(2,b)
13020 m_trk(2,c)
13030 m_trk(2,d)
13040 m_trk(2,e)
13050 m_trk(2,f)
13060 m_trk(2,g)
13070 m_trk(2,z)
14000 /*
14010 /*
14020 a="     @72 o2    v9 q8 p3 l16 y50,40 r1 r32.             |:256
14040 c="q7g4q8l16g&f&d&crc+rdrl32>b-&g&a&g&b-&g&b&g&b&g&<c&>g&<c&>g&<c+&>g&<c+&
g&<c+&c&>b&b-&a&a-&g16&b-&g&f&g&b-&g&f&g&f&d&c&>b-r64@79p2l16>
14060 e="@80o1r8rp1f8.&p3f8&p2f@82<p3v12
14070 f="g2<d4&dd8fe4&ee8cd&d4d8fb-&l32b-gfgb-gfgb-gfgb-gfb64&<l16c64&c+.c.>b-<c
8>b-g8c>g<cg>g<cd2
14080 g="@73p2v13g8.f8.d8.c8.d8fdc8.>b-8.g8.f8.b-4r32.o2@72v9
15000 m_trk(3,a)
15010 m_trk(3,b)
15020 m_trk(3,c)
15030 m_trk(3,d)
15040 m_trk(3,e)
15050 m_trk(3,f)
15060 m_trk(3,g)
15070 m_trk(3,z)
16000 /*
16010 /*
16020 a="     @77 o1   v13 q8 p3 l16 y51,10 g1                  |:256
16030 b="g8rgr<d-c4.>b-rb-rg8rgr<d-c4.>b-rb-rg8rgr<d-c4.>b-rb-rg8rgr<d-c4.>b-r<c
r
16040 c="d2.c8.d2.&df8.d2.&dc8.d4.&drr2>
16050 d="l16g&g4..b-2<c2d2>g&g4..b-2<c2d2&dl8g.f.d.c.df16d16c.>b-.g.f.b-4
17000 m_trk(4,a)
17010 m_trk(4,b)
17020 m_trk(4,c)
17030 m_trk(4,d)
17040 m_trk(4,z)
18000 /*
18010 /*
18020 a="     @78 o1   v14 q8 p3 l16 y52,30 g1                  |:256
18040 c="d2.c8.d2.&df8.d2.&dc8.d4.&dr rrrv10@73p2<<dcdfd>>v14@78p3v14>
19000 m_trk(5,a)
19010 m_trk(5,b)
19020 m_trk(5,c)
19030 m_trk(5,d)
19040 m_trk(5,z)
20000 /*
20010 /*
20020 a="     @73 o2   v14 q8 p3 l16 y53,20 r1                  |:256
20030 b="g4&g<d-c4.>b-4g4&g<d-c4.>b-4g4&g<d-c4.>b-4g4&g<d-c4.>b-8<c8
20040 c="d2.c8.d2.&df8.d2.&dc8.d4.&drd8p2v12<dcdfd>r
20050 d="v13p3g8gfgb-gfg8gfgb-gfg8gfgb-gfg8gfgadfg8gfgb-gfg8gfgb-gfg8gfgb-gfg8gf
gadfd
20060 e="v15g8.f8.d8.c8.d8fdc8.>b-8.g8.f8.b-4
21000 m_trk(6,a)
21010 m_trk(6,b)
21020 m_trk(6,c)
21030 m_trk(6,d)
21040 m_trk(6,e)
21050 m_trk(6,z)
22000 /*
22010 /*
22020 a="          o2   v15 q8 p3 l32 y54,20 r2.@74c@75ccccccc    |:256
22030 b="v14l16@74c8@75c8@74cc@75c8@74c8@75c8@74cc@75c8@74c8@75c8@74cc@75c8
22040 c="@74c8@75c8@74cc@75cc@74c8@75c8@74cc@75c8@74c8@75c8@74cc@75c8@74c8@75c8@
74cc@75c8
22050 d="@74c8@75c8@74cc@75cc32c32 @74c8@75c8@74cc@75c8@74c8@75c8"+t1+t1+t1+"rrr
"
22060 e="@75c8@74cc@75c8@74c8@75c8"+t1+t1+t1+"rrr@75c8@74cc@75c8@74c8@75c8"+t1+t
1+t1+"rrr
22070 f="@75c8@74cc@74c@75crr4.c8.
22080 g="@75c8@74cc@75c@74c8c":g=g+g+g+g+g+g+"@75c8@74cc@75cc8"+t1+t1+t1+"@74c@7
5c@74c@75c
22090 h="@74c8@75c8@74cc@75c8@74c8@75c8@74cc@75c8@74c8@75c8@74cc@75c8@74c8@75c8"
22100 j=t2+t2+t2+t2+t3+t3+t3+t3
23000 m_trk(7,a)
23010 m_trk(7,b)
23020 m_trk(7,c)
23030 m_trk(7,d)
23040 m_trk(7,e)
23050 m_trk(7,f)
23060 m_trk(7,g)
23070 m_trk(7,h)
23080 m_trk(7,j)
23090 m_trk(7,z)
24000 /*
24010 /*
24020 a="     @81 o4 @v127 q6 p2  l8 y55,20 y15,0 r1            |:256
24030 b="gggg gggg gggg gggg
24040 c="g gggggr.g.gggggr.g.gggggr.g.ggr@83y15,222r4r16>a16a16<r8.y15,0@81p2
24050 d="gg.g.gg.g.gg.g.gg.g.gg.g.gg.g.gg.g.rrr gggg gggg gggg ggrr
25000 m_trk(8,a)
25010 m_trk(8,b)
25020 m_trk(8,b)
25030 m_trk(8,c)
25040 m_trk(8,d)
25050 m_trk(8,z)
60000 m_play()
```



★OFのネタを考えている途中，トイレに行きたくなったので，トイレに行った。その手でこのハガキを書いている。(山梨県南巨摩郡・Mr.X14才)……【影：トイレに行きたくなって台所に行く人はいないわな。】

ザ・ゲームミュージックプログラム

MSX/MSX2/MSX2+ (32K以上,要FM PAC)用

パワードリフト

—Bコース— ©SEGA

はしも

内容

SEGAのパワードリフトのBコースのBGMです。大学入試も終わり，暇だったので作ってみました。

パワードリフトはドラムがカッコイイので，ドラムは死ぬほど凝りました。ですからみなさん，ぜひ聞いてください。

プログラム

メロディは，音を響かせるために@4（クラリネット）＋PSGを使っています。これで矩形波のような音がでます。コードには3音，ベースは1音，そしてドラムですが，バスドラやハイハット系は，リズム音用MMLで鳴らし，スネアドラムとタムタムはPSGで鳴らしています。

FM PACのドラムのスネアやタムは，あまりにも音が軽いので，こうでもしなければドラムがカッコよくなりませんでした。

あと，全体のテンポが少し（だいぶ？）速いけど，がまんしてください。

注意する点

FM PACの音量は必ず，中にしてください。そうしなければ，FM PACの音とPSGの音のバランスが合わないからです。もしかしたら機種によってちがうのかもしれませんが，HB-F1XDでは，中にしなければ，バランスが合いませんでした。

プログラムの改造

この曲は一応終わるようになっていますが，もし延々と，この曲を聞きたい人は，10260行のアポストロフィ（REM記号）をとり除いてください。

★　★

最後に

多くの人が「テンポが速いぞ！」と思うかもしれませんが，これ以上テンポを遅くすると，音がずれてくるのです。まあ，10回くらい聞くと，慣れると思うので，ひたすら聞いてください。では，さようなら。

GORRY先生より一言

先月のX1に続いて，MSXにもこの曲がきました。ハードの差をプログラムでうまくおぎなっています。絶対に打ち込んで損なし！ってところでしょうか。

話変わって，VGM大全集IVの中間報告。掲載本数が多くなりそう（IIIの倍ほど）なので，何巻かにわかれる形をとる方向でいます。MSXはそれだけで本ができてしまいそうな勢いの投稿です。

とくに期待していてくださいね。

パワードリフト—Bコース—のBGMプログラム・リスト

```
1 '
2 '     POWER DRIFT (C) SEGA
3 '
4 '     COURSE B BGM ---- Like The Wind ----
5 '
6 '     Programed By Shinji Hashimoto
7 '
8 '
9 '
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1)
20 CALL VOICE (@4,@15,@15,@15,@12)
25 CALL TRANSPOSE (1)
30 DIM A$(40),B$(40),C$(40),D$(40),E$(40),F$(40),G$(40),H$(40),I$(40)
40 SOUND 7,&B11110001:SOUND 6,8
45 PLAY"","","S0M100C"
46 FOR I=0 TO 1000:NEXT
50 A$="T180"
60 G$(0)="V15SC8SC16B16B16B16B8SC8B8"
70 H$(0)="S0M4000L8CC16R16R16R16R16C"
80 I$(0)="V15R8R16L64O3GV14G-V13FEV15CV13O2BV13B-AV15GV14G-V13FE"
90 A$(1)="V15L2O6G8&GF#DO5A4.B8&B1&B4.F#8"
100 B$(1)="V14L2O5G8&GF#DO4A4.B8&B1&B4.F#8"
110 C$(1)="V14L8O6ER8ER4R2R4.DR8DR8ER8ER2.R4.D"
120 D$(1)="V14L8O5BR8BR4R2R4.AR8AR8BR8BR2.R4.A"
```

★僕はやっとわかりました。OFにはありきたりのネタでは載れないことを。しかし，このネタ自体，ありきたりのものだったりする。（茨城県日立市・いきなり爆霊地獄14才）……【影：ということはわかってない!?】

```
130 E$(1)="V14L8O5GR8GR4R2R4.F#R8F#R8GR8GR2.R4.F#"
140 F$(1)="V14L8O3E4EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEER8O4C4."
150 G$(1)="S8BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4"
160 H$(1)="L4C8R4CR4CR4CR4CR4CR4CR4C"
170 A$(2)="G8A4G4E8"
180 B$(2)=A$(2)
190 C$(2)="R8DR8ER8ER2.R4.DR8DR8E"
200 D$(2)="R8AR8BR8BR2.R4.AR8AR8B"
210 E$(2)="R8F#R8GR8GR2.R4.F#R8F#R8G"
220 F$(2)="O3BR8GE4EEEEEEEEEEEEEEE"
230 G$(2)="BC8B8S8BC8R8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4"
240 H$(2)="R4C8R8R4CR4CR4CR4C"
250 A$(3)="R4R4R4R4R2R4.L2O6G8&GF#"
260 :B$(3)="R4R4R4R4R2R4.L2O5G8&GF#"
270 C$(3)="R8ER4R2R8DR8DR8DR8ER8E"
280 D$(3)="R8BR4R2R8AR8AR8AR8BR8B"
290 E$(3)="R8GR4R2R8F#R8F#R8F#R8GR8G"
300 F$(3)="EEEEEEEER8O4C4.O3BR8GE4EEEEEEE"
310 G$(3)="BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4B16B16B8S8C8B8B8SC4BC8B8SC4"
320 H$(3)="R4CR4CR4CR4C8R8R4CR4C"
330 I$(3)="R4R4R4R4R4R4L64O3V15CV14O2BV13B-AV15O3CV14O2BV13B-AL32V15O3CV14O2BV13
B-A"
340 A$(4)="DO5A4.B8&B1&B&B8O6C8D8E8&E1"
350 B$(4)="DO4A4.B8&B1&B&B8O5C8D8E8&E1"
360 C$(4)="R4.DR8DR8ER8ER4R2R4.DR8DR8C&C1"
370 D$(4)="R4.AR8AR8BR8BR4R2R4.AR8AR8A&A1"
380 E$(4)="R4.F#R8F#R8GR8GR4R2R4.F#R8F#R8E&E1"
390 F$(4)="EEEEEEEEEEEEEEEER8O4C4.O3BR8GA4AAAAAAA"
400 G$(4)="BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8S8S8C8B8B8SC4BC8B8SC4"
410 H$(4)="R4CR4CR4CR4CR4CR8C8C8R8R4CR4C"
420 A$(5)="L4GE8AE4A32B16.&B8E"
430 B$(5)=A$(5)
440 C$(5)="O5B4.A2GR8GR4R2R4O6D4&D4."
450 D$(5)="G4.F#2ER8ER4R2R4A4&A4."
460 E$(5)="D4.D2R8R8R8R4R2R4F#4&F#4."
470 F$(5)="GGGF#F#F#F#EEEEEEEEEEEE2"
480 G$(5)="BC8B8S8BC8B8B8S8BC8B8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4R16B16B16B16S8"
490 H$(5)="R4C8R8R4C8R8R4CR4CR4CR4C8"
500 I$(5)="R4R4R4R4R4R4R4R4R4R4R16L64O3V15GV14G-V13FEV15CV14O2BV13B-AV15GV14G-V1
3FE"
510 A$(6)="L8O5A32B16.&BBBBBABO6C32D16.&DO5A&A4&A4.G32A16.&AAAAAGAA32B16.&BO6CO5
BA4E8"
520 B$(6)="L16O4A32B16.&BV13BV14BV13BV14BV13BV14BV13BV14B8A8B8O5C32D16.&D8O4A8A4
A4V13AV12A32..V14G32A16.&AV13AV14AV13AV14AV13AV14AV13AV14A8G8AV13AV14A32B16.&B8O
5C8O4B8A4E8G16.."
530 C$(6)="L4ER8R4R4.DR8R4R4.DR8R4R8D8R8ER8R4"
540 D$(6)="L4BR8R4R4.AR8R4R4.AR8R4R8O6C8R8O5BR8"
550 E$(6)="L4GR8R4R4.F#R8R4R4.F#R8R4R8F#8R8GR8"
560 F$(6)="E4EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEER8O4C4.O3BR8G16.."
570 G$(6)="C8BH8BH8SH8H8BH8BH8SH4BH8BH8SH8H8BH8BH8SH4BH8BH8SH8H8BH8BH8SH4BH8BH8S
H8H8BH8BH8SH8"
580 H$(6)="L8R8R4CR8R4C4R4CR8R4C4R4CR8R4C4R4CR8R4C16.."
590 A$(7)="A32B16.&BBBBBABO6C32D16.&DO5A&A4&A2"
600 B$(7)="A32B16.&BV13BV14BV13BV14BV13BV14BV13BV14B8A8B8O5C32D16.&D8O4A8A4A4.V1
1A8V14"
610 C$(7)="ER8R4R4.D"
620 D$(7)="BR8R4R4.A"
630 E$(7)="GR8R4R4.F#"
640 F$(7)="E4EEEEEEEEEEEEEE"
650 G$(7)="C8BH8BH8SH8H8BH8BH8SH4BH8BH8SH8H8BH8BH8SH4"
660 H$(7)="R8R4CR8R4C4R4CR8R4C4"
670 A$(8)="O6E32F#16.&F#&F#4G4F#E&E2."
680 B$(8)="O5E32F#16.&F#8&F#4G4F#8E8E2."
690 C$(8)="DR4R4R8D8R8E.E8R8D8"
700 D$(8)="AR4R4R8A8R8O6C.O5B8R8A8"
710 E$(8)="F#R4R4R8F#8R8A.G8R8F#8"
720 F$(8)="EEEEEEEER8O4C4.O3BR8G"
730 G$(8)="BH8BH8SH8H8BH8BH8SH4BH8BH8SH8H8BH8BH8SH8"
740 H$(8)="R4CR8R4C4R4CR8R4C"
750 A$(9)="O6F#32G16.&G&G4F#4.E&E4.O5GBO6DO5BO6E&E2"
760 B$(9)="O5F#32G16.&G8&G4F#4.E8&E4.L8O4G16R16BO5DO4BO5E&E2"
770 C$(9)="DR4R4.D8R8E8R4O5B8R8O6D8C8"
780 D$(9)="AR4R4.A8R8B8R4F#8R8B8G8"
790 E$(9)="F#R4R4.F#8R8G8R4R8R8R8E8"
800 F$(9)="GABF#4GAE4EEEEGAO4C4CCC"
810 G$(9)="BH8BH8SH8H8BH8BH8SH8C8B8B8S16S16B8S8B8S8C8BH8BH8S4"
820 H$(9)="R4CR8R4CR8R4C16C16R8CR8CR8R4C4"
830 A$(10)="R8D32E16.&ED4.R8O5B4G4G32A16.&A2&AGAB&B4.F16.."
840 B$(10)="R8D32E16.&ED4.R8O4B4G8.V13G16V14G32A16.&A2&AGAB&B4.F16V11F32.V14"
850 C$(10)="L8R8CR8O5BR2R8BR8AR2R8AR8BR4.G16."
860 D$(10)="L8R8GR8GR2R8GR8F#R2R8F#R8GR4.D16."
870 E$(10)="L8R8ER8DR2R8DR8DR2R8DR8D"
880 F$(10)="CCR8O3B4BBBBBR8A4AAAAAR8G4GGG16."
890 G$(10)="BH8BH8S4BH8BH8S4BH8BH8S8B8H8BH8S4BH8BH8S4BH8BH8S8.."
900 H$(10)="L4R4CR4CR4C8R8R4CR4CR4C8.."
910 A$(11)="GBO6DD32E16.&E2&EF#GD4."
920 B$(11)="GBO5DD32E16.&E2&EF#GD4."
930 C$(11)="ABR8O6CR2R8CR8O5B"
940 D$(11)="DDR8GR2R8GR8G"
950 E$(11)="R8R8R8ER2R8ER8D"
960 F$(11)="GABO4C4CCCCCR8O3B4B"
970 G$(11)="BH8BH8S4BH8BH8S4BH8BH8S4BH8BH8"
980 H$(11)="R4CR4CR4C"
990 A$(12)="R8C4O5B4A&A1&A2O6EF#"
1000 B$(12)="R8C4O4B4A&A1&A2O5EF#"
1010 C$(12)="R4R8BR8A&A2&AO6D4D&D2R8D"
1020 D$(12)="R4R8GR8G&G2&GA4A&A2R8A"
1030 E$(12)="R4R8DR8D&D2&DG4F#&F#2R8F#"
```


★生活のワンテク：千円札の夏目漱石の両目を山おりにし，そのまん中を谷おりにする。すると，なんと，夏目さんが笑う（ななめ下から見よう）。（岩手県二戸市・**あんちょ15才**）……【影：ほう，漱石ちゃんがね。】

```
1040 F$(12)="BBBBR8A4AAAAAAAAAAF#404ED"
1050 G$(12)="S4BH8BH8S4H8BH8S4S8S8B8B8B8B8B4B8B8S8"
1060 H$(12)="CR4CR4CC8C8R4R4R4R4C8"
1070 I$(12)="R4R4R4R4R4R4L64V1503GV14G-V13FER16V15GV14G-V13FER16V15GV14G-V13FER1
6V15CV1402BV13B-AR16L32V1503CV1402BV13B-AR8L64V1503CV1402BV13B-AR16V1503CV1402BV
13B-A"
1080 A$(13)="F#32G16.&G2.F#F#32G16.&GD&D4.F#32G16.&GF#4.GA16.."
1090 B$(13)="F#32G16.&G2.F#16V13F#16V14F#32G16.&GD&D4.F#32G16.&GF#4.GA16.."
1100 C$(13)="CR2R8CR805BR2R8BR8A"
1110 D$(13)="GR2R8GR8GR2R8GR8F#"
1120 E$(13)="ER2R8ER8DR2R8DR8D"
1130 F$(13)="C4CCCCCR803B4BBBBBR8A4AAA16.."
1140 G$(13)="C8BH8BH8S4BH8BH8S4BH8BH8S4BH8BH8S8B8H8BH8S8.."
1150 H$(13)="R8R4CR4CR4CR4C8R8R4C8.."
1160 A$(14)="R8G4G32A16.&AB4.R807C32D16.&DD406G4.R807D32E16.&ED406G4&G16.."
1170 B$(14)="R8G8.V13G16V14G32A16.&AB4.R806C32D16.&D16V13D16V14D405G4.R806D32E16
.&ED405G4G16.."
1180 C$(14)="R8AR8BR4R8GABR806CR2R8CR805B"
1190 D$(14)="R8F#R8GR4R8DDDR8GR2R8GR8G"
1200 E$(14)="R8DR8DR4R8R8R8R8R8ER2R8ER8D"
1210 F$(14)="AAR8G4GGGGAB04C4CCCCCR803B4BBB16."
1220 G$(14)="BH8BH8S4BH8BH8S4BH8BH8S4BH8BH8S4BH8BH8S4BH8BH8S8."
1230 H$(14)="R4CR4CR4CR4CR4CR4C"
1240 A$(15)="B3207C16.&C06BA&A1&A2."
1250 B$(15)="B3206C16.&C05BA&A1&A2."
1260 C$(15)="R8BR8A&A1"
1270 D$(15)="R8GR8G&G1"
1280 E$(15)="R8DR8D&D1"
1290 F$(15)="BBR8A4AAAAAAAAAAAAAA"
1300 G$(15)="BH8BH8S8B8H8BH8S4BH8BH8SH8H8BH8BH8BS8B8BH8BH8BS8"
1310 H$(15)="R4C8R8R4CR4C8R8R4C8R8R4C8"
1320 I$(15)="R4R4R4R4R4R4R8L64V1503GV14G-V13FER16V15GV14G-V13FER16V15GV14G-V13FE
R16V15GV14G-V13FER16V15GV14G-V13FER16V15GV14G-V13FE"
1330 A$(16)="E32F#16.&F#1&F#2."
1340 B$(16)=A$(16)
1350 C$(16)="06D&D1R2R8D"
1360 D$(16)="F#&F#1R2R8F#"
1370 E$(16)="D&D1R2R8D"
1380 F$(16)="A04DDDDDDDDDDDC403BG"
1390 G$(16)="B8BH8BH8S4S8S8S8B32B32B16B16B16B16B32B32B16B16B16B16B16B16B16S8"
1400 H$(16)="R8R4CC8C8C8R8R4R4R4C8"
1410 I$(16)="V15GV14G-V13FER16R4R4R4R8V15GV13G-V15GV13G-V15GV14G-V13FEV15GV14G-V
13FEV15GV14G-V13FEV15GV14G-V13FEV15GV13G-V15GV13G-V15CV1402BV13B-AV1503CV1402BV1
3B-AV15GV14G-V13FEV15GV14G-V13FEV15EV14E-V13DCV15EV14E-V13DCV15CV1401BV13B-AV150
2CV1401BV13B-A
1420 A$(17)="@1506DR8DR4R4R8DR8DR4D-4.D"
1430 C$(17)="05BR8BR4R4R8BR8BR4A4.B"
1440 D$(17)="GR8GR4R4R8GR8GR4G4.G"
1450 E$(17)="ER8ER4R4R8ER8ER4E4.E"
1460 F$(17)="ER8ER4R4R8ER8ER4R4R8E"
1470 G$(17)="C8H16H16H16H16H16H16H16H16SH16H16H16H16H16H16H16H16H16H16H16H16H16H
16BH16H16SH16H16H16H16H16H16H16H16"
1480 H$(17)="R8R4R4C8R8R4R4R4C8"
1490 A$(18)="R8DR4R4R8DR8DR4D-4.D"
1500 C$(18)="R8BR4R4R8BR8BR4A4.B"
1510 D$(18)="R8GR4R4R8GR8GR4G4.G"
1520 E$(18)="R8ER4R4R8ER8ER4E4.E"
1530 F$(18)="R8ER4R4R8ER8ER4R4R8E"
1540 G$(18)="H16H16H16H16H16H16H16H16SH16H16BH16H16BH16H16H16H16H16H16H16H16H16H
16SH16H16SH16H16H16H16H16H16H16H16"
1550 H$(18)="R4R4C8R8R4R4R8C8C8R8"
1560 I$(18)="R4R4R8L64V1503CV1402BV13B-AR16V1503CV1402BV13B-A"
1570 A$(19)="R2R4R8DR8DR4D-4.D"
1580 C$(19)="R2R4R8BR8BR4A4.B"
1590 D$(19)="R2R4R8GR8GR4G4.G"
1600 E$(19)="R2R4R8ER8ER4E4.E"
1610 F$(19)="R2R4R8ER8ER4R4R8E"
1620 G$(19)="H16H16H16H16H16H16H16H16SH16H16H16H16H16H16H16H16H16H16H16H16H16H16
H16H16SH16H16H16H16H16H16H16H16"
1630 H$(19)="R4R4C8R8R4R4R4C8"
1640 I$(19)="R2R8L6404V15CV13CV11CV9CV15CV13CV11CV9CV15CV13CV11CV9CV15CV13CV11CV
9C"
1650 A$(20)=A$(18):C$(20)=C$(18):D$(20)=D$(18)
1660 E$(20)=E$(18):F$(20)=F$(18)
1670 G$(20)="H16H16H16H16H16H16H16H16SH16H16SH16H16H16H16H16BH16BH16BH16H16BH
16BH16BH16H16SH16H16SH16H16SH16H16C8"
1680 H$(20)="R4R4C8C8R4R4R4C8C8C8"
1690 I$(20)="R4R4R4R4V1503GV14G-V13FEV15GV14G-V13FEV15CV1402BV13B-AR16V1503GV14G
-V13FEV15GV14G-V13FEV15CV1402BV13B-A"
1700 A$(21)=A$(19):C$(21)=C$(19):D$(21)=D$(19):E$(21)=E$(19)
1710 F$(21)="L8EEEEEEEEEEEEEEEE"
1720 G$(21)="H16H16H16H16SH16H16H16H16H16H16H16H16SH16H16BH16H16H16H16BH16H16SH1
6H16H16H16H16H16H16H16SH16H16BH16H16"
1730 H$(21)="R4C8R8R4C8R8R4C8R8R4C8"
1740 A$(22)=A$(18):C$(22)=C$(18):D$(22)=D$(18):E$(22)=E$(18):F$(22)=F$(21)
1750 G$(22)="H16H16BH16H16SH16H16H16H16H16H16H16H16SH16H16BH16H16H16H16BH16H16SH
16H16BH16H16H16H16H16H16SH16H16BH16H16"
1760 H$(22)="R4C8R8R4C8R8R4C8R8R4C8"
1770 A$(23)=A$(19):C$(23)=C$(19):D$(23)=D$(19):E$(23)=E$(19)
1780 F$(23)=F$(21):G$(23)=G$(21):H$(23)=H$(21)
1790 A$(24)=A$(18):C$(24)=C$(18):D$(24)=D$(18):E$(24)=E$(18)
1800 F$(24)=F$(21)
1810 G$(24)="H16H16BH16H16SH16H16H16H16H16H16H16H16SH16H16BH16H16H16H16BH16H16SH
16H16BH16H16H16H16SH16H16SH16H16BC16.."
1820 H$(24)="R4C8R8R4C8R8R4C8R8R8C8C8"
1830 A$(25)=A$(19):C$(25)=C$(19):D$(25)=D$(19):F$(25)=F$(21)
1840 G$(25)=G$(21):H$(25)=H$(21)
```

MSX

★僕はつぐ美さんのことを考えると,夜も眠れないから,昼寝ることにしました。(滋賀県犬上郡・YSⅡ13才)
……【影:私と同じやつがいる。つぐ美:だから仕事中に眠るなんて,言いわけにならないわよ。影:グー。】

```
1850 E$(25)="V15@6L8O6R8F#DEO5GBO6DO5F#ABEGAF#DE"
1860 A$(26)=A$(18):C$(26)=C$(18):D$(26)=D$(18):E$(26)=E$(25):F$(26)=F$(21)
1870 G$(26)=G$(22):H$(26)=H$(22)
1880 A$(27)=A$(19):C$(27)=C$(19):D$(27)=D$(19):F$(27)=F$(21)
1890 G$(27)=G$(21):H$(27)=H$(21):E$(27)=E$(25)
1900 A$(28)=A$(18):C$(28)=C$(18):D$(28)=D$(18):E$(28)=E$(25):F$(28)=F$(21)
1910 G$(28)=G$(24):H$(28)=H$(24)
1920 A$(29)=A$(18):C$(29)=C$(18):D$(29)=D$(18):E$(29)=E$(25):F$(29)=F$(21)
1930 G$(29)="H16H16BH16H16SH16H16H16H16H16H16H16SH16H16BH16H16H16H16BH16H16SH
16H16BH16H16B24B24B24B24B24B24B24B24B24BC8"
1940 H$(29)="R4C8R8R4C8R8R4C8"
1950 I$(29)="R4R4R4R4R4R4L48V15O3GV13G-V15GV13G-V15GV13G-V15CV13O2BV15O3CV13O2BV
15O3CV13O2BV15GV13G-V15GV13G-V15GV13G-"
1960 A$(30)="R4.@4L8O5GBO6DO5BO6E&E2"
1970 B$(30)="R4.L8O4G16R16BO5DO4BO5E&E2"
1980 C$(30)="R8O6DR4R4R8C"
1990 D$(30)="R8BR4R4R8G"
2000 E$(30)="@15R8GR4R4R8E"
2010 F$(30)="R8ER4GAR8O4C4CCC"
2020 G$(30)="R8BC8S8B8R8B8S8C8BH8BH8S4"
2030 H$(30)="R8R8C8R8R8R8C8R8R4C"
2040 I$(30)="R8R8R8L32V15O3CV14O2BV13B-AR8V15O3CV14O2BV13B-A"
2050 A$(31)="B32O7C16.&CO6BA&A1&A4.O5GBO6DO5BO6E&E2"
2060 B$(31)="B32O6C16.&CO5BA&A1&A4.O4G16R16BO5DO4BO5E&E2"
2070 C$(31)="R8BR8A&A2&AO6D4D&D2R8DR8C"
2080 D$(31)="R8GR8G&G2&GA4A&A2R8AR8G"
2090 E$(31)="R8DR8D&D2&DG4F#&F#2R8F#R8E"
2100 F$(31)="BBR8A4AAAAAAAAAAF#4O4EDC4CCC"
2110 G$(31)="BH8BH8S8B8H8BH8S4BSC8B8SC4B8B16B16B16B16B16B16B8C8S8C8BH8BH8SC4"
2120 H$(31)="R4C8R8R4CCCR4R4R4C8R8R4C"
2130 I$(31)="R4R4R4R4R4R4L32V15O3GV14G-V13FEL64V15GV14G-V13FEV15CV14O2BV13B-AV15
O3CV14O2BV13B-AV15GV14G-V13FEV15GV14G-V13FEV15EV14E-V13DCL32V15EV14E-V13DC"
2140 A$(32)=A$(10):B$(32)=B$(10):C$(32)=C$(10):D$(32)=D$(10)
2150 E$(32)=E$(10):F$(32)=F$(10):G$(32)=G$(10):H$(32)=H$(10)
2160 A$(33)=A$(11):B$(33)=B$(11):C$(33)=C$(11):D$(33)=D$(11)
2170 E$(33)=E$(11):F$(33)=F$(11):G$(33)=G$(11):H$(33)=H$(11)
2180 A$(34)=A$(12):B$(34)=B$(12):C$(34)=C$(12):D$(34)=D$(12)
2190 E$(34)=E$(12):F$(34)=F$(12)
2200 G$(34)="S4BH8BH8S8B8H8BH8S4BH8BH8S4B16B16B16B16B16B16B16B16B16B16S16S
16"
2210 H$(34)="CR4C8R8R4CR4CR4R4R4C16C16"
2220 I$(34)="R4R4R4R2R2L64V15O3GV14G-V13FEV15GV14G-V13FEV15GV14G-V13FEV15CV14O2B
V13B-AV15O3CV14O2BV13B-AV15O3CV14O2BV13B-AV15GV14G-V13FEV15GV14G-V13FEV15GV14G-V
13FEV15EV14E-V13DCV15EV14E-V13DCV15EV14E-V13DC"
2230 A$(35)=A$(13):B$(35)=B$(13):C$(35)=C$(13):D$(35)=D$(13)
2240 E$(35)=E$(13):F$(35)=F$(13):G$(35)=G$(13):H$(35)=H$(13)
2250 A$(36)=A$(14):B$(36)=B$(14):C$(36)=C$(14):D$(36)=D$(14)
2260 E$(36)=E$(14):F$(36)=F$(14):G$(36)=G$(14):H$(36)=H$(14)
2270 A$(37)=A$(15):B$(37)=B$(15):C$(37)=C$(15):D$(37)=D$(15)
2280 E$(37)=E$(15):F$(37)=F$(15):G$(37)=G$(15):H$(37)=H$(15):I$(37)=I$(15)
2290 A$(38)="O7C32D16.&D&D1&D2."
2300 B$(38)="O6C32D16.&D&D1&D2."
2310 C$(38)=C$(16):D$(38)=D$(16):E$(38)=E$(16):F$(38)=F$(16)
2320 G$(38)=G$(16):H$(38)=H$(16):I$(38)=I$(16)
2330 A$(39)=A$(1):B$(39)=B$(1):C$(39)=C$(1):D$(39)=D$(1)
2340 E$(39)=E$(1):F$(39)=F$(1)
2350 G$(39)="C8BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4"
2360 H$(39)="R8R4CR4CR4CR4CR4CR4C"
2370 A$(40)=A$(5):B$(40)=B$(5)
2380 C$(40)="O5B4.A2GR8GR4R2R4O6D4&D4.ER8E"
2390 D$(40)="G4.F#2ER8ER4R2R4A4&A4.BR8B"
2400 E$(40)="D4.D2R8R8R8R4R2R4F#4&F#4.GR8G"
2410 F$(40)="GGGF#F#F#F#EEEEEEEEEEEEEEEER8ER8E"
2420 G$(40)="BC8B8S8BC8B8B8S8BC8B8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC4BC8B8SC8SC8R8SC8"
2430 H$(40)="R4C8R8R4C8R8R4CR4CR4CR4C8C8R8C8"
9000 PLAY #2,A$,A$,A$,A$,A$,A$,A$,A$,A$
9010 A=0
10000 FOR K=0 TO 1
10010 FOR I=A TO 8
10020 PLAY #2,A$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),H$(I),I$(I),B$(I)
10030 NEXT
10040 FOR I=6 TO 7
10050 PLAY #2,A$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),H$(I),I$(I),B$(I)
10060 NEXT
10070 FOR I=9 TO 16
10080 PLAY #2,A$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),H$(I),I$(I),B$(I)
10090 NEXT
10100 A=6:NEXT K
10110 FOR I=17 TO 28
10120 PLAY #2,A$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),H$(I),I$(I),B$(I)
10130 NEXT
10140 FOR I=25 TO 27
10150 PLAY #2,A$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),H$(I),I$(I),B$(I)
10160 NEXT
10170 FOR I=29 TO 30
10180 PLAY #2,A$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),H$(I),I$(I),B$(I)
10190 NEXT
10200 FOR I=10 TO 14
10210 PLAY #2,A$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),H$(I),I$(I),B$(I)
10220 NEXT
10230 FOR I=31 TO 39
10240 PLAY #2,A$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),H$(I),I$(I),B$(I)
10250 NEXT
10260 'A=2:GOTO 10000
10270 FOR I=2 TO 4
10280 PLAY #2,A$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),H$(I),I$(I),B$(I)
10290 NEXT
10300 I=40
10310 PLAY #2,A$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),H$(I),I$(I),B$(I)
```


★とうとう僕も社会人。影さん，就職祝にイースのパスケースをちょうだい。お願い。(新潟県豊栄市・高橋真樹18才)……【影：社会人にもなって，イースのパスケースはないだろう。編：影さんも使ってるくせに。】

ザ・ゲームミュージック♪プログラム

MZ-2500シリーズ (M25-BASIC)用

SDI

—We Are Desirous of Peace— ©SEGA

狭間　和夫

■内容

セガのSDIのEnding Theme(エンディング テーマ)です。

ほんとはもっと厚みがあり，ずっしりくるものがあるんだけど，パート不足のため少し軽くなってしまいました。

■プログラムについて

リスト中にあるSOUND文は，PSGのエンベロープ周期を設定するためのものです。MZ-2500では，M16383が最大なため，それ以上大きな値を扱うには，MMLのYコマンドか，SOUND文を使うしかないのです。

それと，最後で，リタルタンドするときにテンポを変えているので，調整のため，音長が不規則(ふきそく)になっています。

■おわりに

たいして長くないので，ぜひ打ち込んで聞いてみてください。

■参考文献

●SEGA GAME MUSIC vol.3

★

GORRY先生より一言

ひさびさのＭＺ-2500です。もうちょっと投稿数が多ければいろいろ載せられるのですが…。

でも，これはよくできています。パート数こそ足りなくても，イメージはしっかりつかめています。

ただ，音とりにちょっとミスがあります。180，190行の変数Ｃ３，Ｃ４はそれぞれ">Ｃ<"，"ｂ－"です。これでこの曲もまた一段とレベルアップ！

SDI-We Are Desirous of Peace-のBGMプログラム・リスト

```
 10 play init:dim V%(4,9):for X=0 to 4:for Y=0 to 9:read V%(X,Y):next Y,X
 20 '
 30 '     AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD                         ピアノ
 40 data 60, 15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
 50 '     AR D1R D2R   RR D1L   TL   RS MUL   DT AMS
 60 data 31,   4,   0,   2,   2, 30,   0,   8,   3,   0
 70 data 31,   7,   0,   5,   2,   0,   0,   4,  -3,   0
 80 data 31,   4,   0,   2,   2, 35,   0,   8,  -3,   0
 90 data 31,   7,   0,   5,   2,   0,   0,   4,   3,   0
100 '------------------------------------------------------------------------
110 def str A-F,X
120 '
130 A0="t85@v114l16o3q7"  : B0="t85@v105l16o3q7"
140 C0="t85@v120l1 o2"    : D0="t85l1s0o4"
150 '
160 X="r4rcdfb-8.a8b->c" : A1=X+"8"  : B1="r"+X : C1="c"   : E1="d" : F1="f"
170 X="r4r<cdfb-8.a8ff"  : A2=X+"8"  : B2="r"+X : C2="<b-"
180 X="r4rcdfb-ab->c8.f" : A3=X+"8"  : B3="r"+X : C3="a"
190 X="<ab-af2c32c+32d32r32c32r32<b-": A4=X+"8" : B4="r"+X : C4="g"
200 '
210 X="o3@v110l16 f+2.&f+f+gaa8d2.db2..b>c+" : A5=X+"d" : B5="r16"+X
220 X="o3s0m15000l16 d2.&dddde8<a2.a>d2..dd" : E5=X+"g" : F5="r16"+X
230 C5="o2l4 ddddcccc<bbbb"
240 D5="s0m15000l4o3 aaaaggggggggg"
250 '
260 X="d8<b-4.>d4de8.f+2."            : A6=X+"{f+ga}4" : B6="r"+X+"f+12g12"
270 X="g8g4.g4g>c8.d2."               : E6=X+"{ddd}4"  : F6="r"+X+"d12d12"
280 C6="b-b-b-b-16>c8.ddd{dd&d}"
290 D6="ffff16g8.aaa{aa&a}"
300 '
310 X="a8d2.db2.&b&b8b>dd4.c+<b>c+" : A7=X+"2" : B7="r"+X+"4.."
```

★つぐ美さんに質問です。編さんのような影さんと，影さんのような編さんとでは，どっちがいいですか？（岡山県倉敷市・ダース＝インベーダー16才）……【つぐ美：むずかしい問題ね。どっちもどっちと思うわ。】

```
320 X="f+8<a2.a>d2.&d&d8gge4.eee"    : E7=X+"2" : F7="r"+X+"4.."
330 C7="cccc<bbbbaa>c+c+"
340 D7="ggggggggaaaa"
350 '
360 A8="<@v110g@v105g@v95g@v90ggg@v95gg"
370 B8="<@v110d@v105d@v95d@v90ddd@v95dd"
380 C8="l16<@v120a@v115a@v105a@v100aaa@v105aa"
390 D8="> l16ggm12000ggm8000ggm10000gg"
400 E8="< l16ggm12000ggm8000ggm10000gg"
410 F8="<<l16eem12000eem8000eem10000ee"
420 '
430 A9="@v100gg@v105gg@v110ggg8.@v114"
440 B9="@v100dd@v105dd@v110dd8.@v105"
450 C9="@v110aa@v115aa@v120aa8.@v115"
460 D9="gm12000gggm15000gggg"
470 E9="gm12000gggm15000gggg"
480 F9="em12000eeem15000eeee"
490 '
500 X="o3a2.r4>c4.<eg&g4ab-8"        : AA=X+"." : BA="r"+X
510 X="o4c4.r4f4.cc&c4ff8"           : EA=X+"." : FA="r"+X
520 CA="f4f4>caa>ccffa<l4cccc"
530 DA="o3f4f4f>ccffaa>c<<l4gggg"
540 '
550 X="a8.f&f2&f8gfe8fg8.ec4&"  : AB=X+"c" : BB="r"+X
560 X="d8.d&d2&dddc8cc8.c<a4&"  : EB=X+"a" : FB="r"+X
570 CB="<b-b-b-b-aaaa"
580 DB="ffffeeee"
590 '
600 X="a8ff2&f8deff8ec4.aaaaab->"      : AC=X+"c" : BC="r"+X
610 X=">d8<aa2&a8aa>dcc<a4.>eeeeee"   : EC=X+"e" : FC="r"+X
620 CC="b-b-b-l16rb-b-b-a4a4aaaaaaaa"
630 DC="fffl16rfffe4e4eeeeeeee"
640 '
650 X="c8<b-d&d4 t80r<ab->c t75defg t70f4e4d4>c" : AD=X+"4" : BD="r"+X+"8."
660 X="d8d<a&a4 t80rrrr t75rrr>c t70d4c4<g4>g"   : ED=X+"4" : FD="r"+X+"8."
670 CD="l4b-b- t80b- t75b-> t70cccc<"
680 DD="l4ff t80f t75f t70ggeg"
690 '
700 X="l8<c+32d32edc+d t55ef+a> t40c+ t80e1&e2" : AE=X : BE="r"+X
710 CE="a1&a4 d1&d2"
720 DE="d1&d4 f+1&f+2"
730 '
740 '-----------------------------------------------------------------------
750 tone V%,V%,V%          : sound 11,0 : sound 12,200
760 '
770 tone lfo 1,1,1,1,1    : tone lfo 2,1,1,1,-1
780 tone lfo 4,2,1,160,2 : tone lfo 5,2,1,160,1  : tone lfo 6,2,1,160,1
790 '-----------------------------------------------------------------------
800 play A0,B0,C0,D0,D0,D0 : play A1,B1,C1,C1,E1,F1
810 play A2,B2,C2,C1,E1,F1 : play A3,B3,C3,C1,E1,F1
820 play A4,B4,C4,C1,E1,F1
830 '
840 play A5,B5,C5,D5,E5,F5 : play A6,B6,C6,D6,E6,F6
850 play A7,B7,C7,D7,E7,F7 : play A8,B8,C8,D8,E8,F8
860 play A9,B9,C9,D9,E9,F9 : play AA,BA,CA,DA,EA,FA
870 play AB,BB,CB,DB,EB,FB : play AC,BC,CC,DC,EC,FC
880 play AD,BD,CD,DD,ED,FD : play AE,BE,CE,DE,AE,BE : sound 11,0:sound 12,200
```

評…ウラワザってか？(影)

by 青龍'89

評…もう，やーねー(つぐ美)

by TOHT

★僕：ベーマガって知ってる？Ｋ君：知らない。僕の学校にはベーマガを知っている人は少ないが，買っている人や，定期購読までしている人がいる。(栃木県塩谷郡・せんでんマン13才)……【影：知らずに買ってるのか。】

ザ・ゲームミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR以降（N88-BASIC V2モード）用

グラディウス

—ステージ2,3,5— ©コナミ

原田　健

ここに発表するのは，今やなつかしくなったグラディウス（©コナミ）のステージ2，3，5です。

これまで，ベーマガ誌上で，ステージ1，3，4，5，6，7とでたので，これはステージ2を作るしかない!!と思って，がんばりました。この音色はいただきものです。

改造などに関してはまあ，それなりに，アレンジするのもいいでしょう。みなさん，がんばってください。

GORRY先生より一言

そういえば，YK-2先生がPC-88でグラディウスを発表したときは，1，4，6，7面でした。それ以来，2，3，5面はたぶんはじめてです。それだけになにか妙になつかしく，そして耳新しい感じがしました。

プログラムも短いです。ぜひ入力してそのなつかしさを味わってください。

by 菅野義裕

評…闘技場じゃないぞ（編）

《リスト1》グラディウス—ステージ2—のBGMプログラム・リスト

```
1 'STAGE 2
10 NEW CMD:POKE &HE21A,213:CMD STOPM
20 DIM GRD4%(4,9)
30 CMD VOICE COPY 48,GRD4%
40 GRD4%(2,5)=35
50 GRD4%(3,5)=40
70 FOR OP=1 TO 4:FOR PM=1 TO 2:GRD4%(OP,PM)=4:NEXT PM,OP
80 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,3)=4:NEXT OP
90 CMD VOICE GRD4%,GRD4%,GRD4%
100 A0$="t132v1418q6"
110 B0$="t132v1318q6"
120 C0$="t132v1518q1"
130 D0$="t132v1118q4"
140 E0$="t132v1018q4"
145 F0$="t132s0m500018"
150 A1$="o6rrrrrrccrrrrrrc16<b16>c
160 B1$="o5rrrrrraarrrrrra16g16a
170 C1A$="o3dd>d<d16ddd16>dd":C1$=C1A$+C1A$
180 A2$="r16<cc&c&c16rr>c16<b16>ce.d+.d.d+.ef
190 B2$="r16<ff&f&f16rr>a16g+16a>c.<b.b-.b.>cd-
200 C2A$="dd16c+c+16cc16c+16c+d16d16d+":C2$=C1A$+C2A$
210 A3$="rrf+&f+rrf+16e+16f+r16f+.f+&f+r16f+f+16aa
220 B3$="rrd&drrd16c+16dr16d.d&dr16dd16ff
230 C3$="<ee>e<e16eee16>e16d+16e<ee>e<e16eee16gg
240 A4$="r16f+.f+&f+r16f+f+16aa16a+&a+&a+&a+&a+&a+&a+16
250 B4$="r16d.d&dr16dd16ff16f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+16
260 C4$="ee>e<e16eee16gg16g+16l16g+>d+f+a+>cd+f+d+c<a+f+d+
270 A5$="a+16a+a&a&a&a&a&a16
280 B5$="f+16f+f&f&f&f&f&f16
290 C5$="l24<g>d+f+a+>cdl16<<g>dfab>dfd<bgfd"
300 A6$="a16ag+&g+&g+&g+&g+&g+&g+16
310 B6$="f16fe&e&e&e&e&e16
320 C6$="l24<g>dfab>d<<l16f+>c+eg+a+>c+ec+<a+g+ec+
330 A7$="f16fc&c&c&c&c<cc16e-e->c&c&c&c&c16<cc16f+f+
340 B7$="d-16d-<a&a&a&a&a<aa16>cca&a&a&a&a16<aa16>d+d+
350 C7$="<d+a+>c<d&d&d18d>d<d16ddd16ffdd>d<d16ddd16g+g+
360 A8$="r16f+16f+f+f16f+16&f+&f+f+16f16e-16c&c&c&c&c&c&c16e-e-
370 B8$="r16d+16d+d+d16d+16&d+&d+d+16d16c16<a&a&a&a&a&a&a16>cc
380 C8$="r16a-16a-a-g16a-&a-&a-16a-16g16f16d.a16>cdcdc16ff
1000 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
1005 FOR R=1 TO 2
1010 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,A1$,B1$,C1$
1020 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,A2$,B2$,C2$
1030 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,A3$,B3$,C3$
1040 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,A4$,B4$,C4$
1050 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,A5$,B5$,C5$
1060 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,A6$,B6$,C6$
1070 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,A7$,B7$,C7$
1080 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,A8$,B8$,C8$
1090 NEXT
```


★僕は今までシャープ・ペンを使ったことがありません。影さんは，使ったことがありますか？（千葉県船橋市・流石16才）……【影：鉛筆が一番。シンが丸くなったらカッターでけずる，そしてまた…，これがいいんだ。】

《リスト2》グラディウス―ステージ3―のBGMプログラム・リスト

```
1 'STAGE 3
10 NEW CMD:POKE &HE21A,203:CMD STOPM
20 DIM GRD4%(4,9)
30 CMD VOICE COPY 48,GRD4%
40 GRD4%(2,5)=35
50 GRD4%(3,5)=40
70 FOR OP=1 TO 4:FOR PM=1 TO 2:GRD4%(OP,PM)=4:NEXT PM,OP
80 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,3)=4:NEXT OP
90 '
100 A0$="t132v15q8
110 B0$="t132v13q8
120 C0$="t132v10q1
130 E0$="t132v13q5
140 A1$="o6l16rccr<rbbr>rccc<grbr
150 D1$="o5l16q7v12rcc8<rbb8>rccc<g&gb&b
160 B1$="o5l16rggrrffrrgggdrfr
170 C1$="s0m6000l16<g&gb>cc&c<b&b>m10000e&e&em6000<b>c&c<a&a>
180 C2$="<a+&a+>d+c+f+&f+c+&c+d+&d+c&c<b-&b-b-&b->d+c+f+&f+c+&c+d+&d+c&c
190 A2$="o5re-e-ra-rf+a-rbrb>c+rr<e-e-ra-rf+a-rbrb
200 D2$="o4re-e-8a-8f+a-rb8b>c+8r<e-e-8a-8f+a-rb8b
210 B2$="<rb-b-r>e-rc+e-rf+rf+g+rr<b-b-r>e-rc+e-rf+rf+
220 A3$="o6rccrr<brgr>ccrr<brg>{c<b>c}4{<bgb}4{>c<b>c}4
230 D3$="O5RCC8R<B8G8>CC8R<B8G>{C<B>C}4{<BGB}4{>C<B>C}4
240 B3$="rggrrfrdrggrrfrd{gfg}4{fdf}4{gfg}4
250 C3$="<g&gb>cc&c<b&bg&gb>cc&c<b&b{gb>c}4{<b>c<b>}4{c<b>c}4
260 CMD VOICE GRD4%,GRD4%,GRD4%
270 CMD VOICE LFO 1,1,1,10000,15,127,4
280 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,A0$,E0$
285 FOR R=1 TO 2
290 CMD PLAY A1$,B1$,"o4"+C1$,D1$,"o4q8"+C1$
300 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,C1$
320 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,C1$
330 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,C1$
340 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,C2$
350 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,C2$
360 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,C1$
370 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,C1$
380 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,C3$
390 NEXT
```

《リスト3》グラディウス―ステージ5―のBGMプログラム・リスト

```
1 'STAGE 5
20 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
30 POKE &HE21A,219:CMD STOPM
40 DIM GRD%(4,9)
50 CMD VOICE COPY 48,GRD%
60 GRD%(1,5)=27:GRD%(2,5)=35
70 GRD%(3,5)=40
80 FOR OP=1 TO 4:FOR PM=1 TO 2:GRD%(OP,PM)=1:NEXT PM,OP
100 FOR OP=1 TO 4:GRD%(OP,3)=4:NEXT OP
110 '
120 A0$="t132v13q3l8
130 B0$="t132v13q4l8
140 C0$="t132v15q1l8
150 D0$="t132s0 q8l8
170 A1$="o5v13e-b-e-b-r v14e-2..
180 B1$="o5v13rrrrrb->e-<b->e-r<b-
190 C1$="o4cgb-cgb-cgb-cgb-
200 D1$="o4s0m5000e-b-e-b-r v14e-2..
210 E1$="o4rrrrrrs0m5000b->e-<b->e-r<b-
220 A2$="v13dadar v14d2..
230 B2$="rrrrrra>d<a>dr<a
240 C2$="<b>fa<b>fa<b>fa<b>fa
250 D2$="s0m5000dadar v14d2..
260 E2$="rrrrrrs0m5000a>d<a>dr<a
270 A3$="v13g->d-<g->fre-rd-rcd-d-<
280 B3$="v13g-b-d->d-rcr<b-ra-b-a->
290 C3$="e-b->d-<e-b->d-<e-b->d-<e-b->d-
300 D3$="s0m5000g->d-<g->fre-rd-rm8000cd-d-<
310 E3$="s0m5000g-b-d->d-rcr<b-rm8000a-b-a->
320 A4$="v13e-b-e-b-e- v14b-2..
330 B4$="v13rrrrre-b-e-b-e-b-
340 D4$="s0m5000e-b-e-b-e- v14b-2..
350 E4$="rrrrrrs0m5000e-b-e-b-e-b-
360 A5$="v13dadad v14a2..
370 B5$="rrrrrdadada
380 D5$="s0m5000dadad v14a2..
390 E5$="rrrrrrs0m5000dadada
400 A6$="v13d-a-d-&v14d-4.v13cgc&v14c4.
410 B6$="v13rrr<a-r>d-rrr<g-r>c<
420 C6$="<b->ea-<b->ea-<a>e-g<a>e-g
430 D6$="s0m5000d-a-d- v13d-4. s0m5000cgc v13c4.
440 E6$="rrrs0m5000<a-r>d-rrrs0m5000<g-r>c<
450 A7$="v14rg-g-g-g-rfrg-rr g4re-grg-2..
460 B7$="v14rbbbbrb-rbrr>c1&c2&c8
470 C7$="rddddrd-rdrr e-4.ce-r>c2&c<<b-b
480 D7$="s0m4000r<<a-a-a-a-rgra-rrs0m55000a1&a2&a8>>
490 E7$="s0m4000rbbbbrb-rbrr>s0m55000c1&c2&c8
500 CMD VOICE GRD%,GRD%,GRD%
510 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,D0$
515 FOR R=1 TO 2
520 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
530 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$
540 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
550 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
560 CMD PLAY A4$,B4$,C1$,D4$,E4$
570 CMD PLAY A5$,B5$,C2$,D5$,E5$
580 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$
590 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$
600 NEXT
```


★影さん，編さん，つぐ美さん，Dr. Dさん，ぜひ一度，鹿児島にいらしてください。私は4人のサインがほしい。(鹿児島県始良町・NIN14才)……【一同：ずうずうしいやつ。編集長：おっ，ハモったね。いいねー。】

ザ・ゲーム♪ミュージック・プログラム

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)+FM音源ボード用

パワードリフト

—ARTISTIC TRAPS— ©SEGA

上田 順一

はじめに

セガ体感ゲーム第9弾，パワードリフトのEコースのBGMを作ってみました。

プログラムの内容など

この曲ではオープン・ハイハットがないと少々迫力に欠けるので，ドラムパートに2チャンネル使おうと思ったのですが，それでは音の厚みがなくなるので，ドラムパートをむりやり1チャンネルにまとめました。ただし，ホワイトノイズをだしているだけなので，ひょっとすると雑音にしか聞こえないかもしれません。

ギターパートではミュートとオープンの2種類の音色を切りかえて出力することにより，ディストーション・ギターを再現しました。

それとシンバルなどは空いているチャンネルを使ってだしています。

その他もろもろ

聞くときは外部スピーカで聞いてください。ヘッドホンで聞くと音量のバランスがちがってきます。

苦労したこと

セガのGMにはよく薄いブラスの音がでてくるんですが，案の定この曲にもありました。しかし，いくらがんばっても作れなかったので普通のブラスになってしまいました（イントロ部分のメインの音のことです）。

★

★　★

《第1表》チャンネル使用内容

チャンネル	内容
1	ドラム＋ハイハット
2	シンセベース
3	ディストーション・ギター
4，5，6	バッキング
7，8	メイン＋シンバルなど

GORRY先生より一言

先月大好評のパワードリフト，今月も登場です。先月に負けないデキですが，今回は一言。本人も言っていますが，イントロのブラスの音がもうちょっとです。アルゴリズム2番（AF＝50または58）で作ってみたらどうでしょうか。

彼はほかのコースも送ってきてくれています。続きはVGM大全集Ⅳのほうでお楽しみください。

まだNEW FM音源ドライバーを打ち込んでない方へ

①X1 BASIC（CZ-8CB01/8FB01 V1.0/V2.0）を立ちあげます。

NEW BASICの場合は，NEW ONは設定しないほうがよいでしょう。

②新しいテープ，またはディスクを2本（2枚）用意します。それぞれA，Bとします。

③**リスト1**を入力し，テープ（ディスク）Bにセーブします。

SAVE "NEW FM-DRIVER.INI"↵

と入力すればいいのです。

④**リスト2**を入力し，テープ（ディスク）Aにセーブします。

SAVE "NEW FM-DRIVER. Bas"↵

と入力しましょう。

⑤**リスト2**をRUNします（テープまたはディスクAにセーブされているもの)。途中でエラーがでたり，万一暴走したらデバッグして④にもどってください。

⑥⑤で「テープ（ディスク）を入れてください」とでたら，テープ（ディスク）Bを入れてリターン・キーを押してください。セーブが行なわれます。

これでNEW FM音源ドライバーのテープ(ディスク)のできあがりです。実際に使うのはテープ（ディスク）Bのみです。

さて，ロードですが，テープ（ディスク）Bを入れて，

RUN "NEW FM-DRIVER. INI"↵

と入力してください。

そして，**リスト3**をRUN！

★俺がダックスバンゴの生みの親だゾ～う。川本にテニス部キャプテン藤原に，日高君に，リアル名和に，マイケル名和。本当に俺がダックスバンゴお平君だ。(大阪府高槻市・ダックスバンゴお平15才)……【編：？】

《リスト1》NEW FM音源ドライバー①のプログラム・リスト

```
1 CLEAR &HEE00:LOADM"NEW FM-DRIVER.Bin"
10 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN 2
15 AD=&H1FA0:D=&H5A:OUT AD,&H47:OUT AD,D:IF INP(AD)<>D THEN 50 'turbo CHECK
20 'X1 turbo ヨウ カキカエ
30 POKE &HFBF0,&HA0,&H1F:POKE &HFBFF,&HA3 '15 ｷﾞｮｳ ｶﾞ ｸﾜﾜﾘﾏｼﾀ。
40 POKE &HFC10,&HA0,&H1F                  'X1ﾉ ｶﾀﾓ ｲﾚﾙﾖｳﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ。
50 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
60 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
90 ' NEW FM-DRIVER CTRL KEY SET
100 CLEAR &HEDC7
110 MEM$(&HEDC7,32)=HEXCHR$("00 3A 05 FC 32 C7 ED 3E 01 32 05 FC CD EF FB AF CD
1B 00 B7 20 F9 3A C7 ED 32 05 FC CD EF FB C9")
120 MEM$(&HEDE7,12)=HEXCHR$("11 FE ED 18 03 11 FF ED 3E 03 06 01")
130 MEM$(&HEDF3,13)=HEXCHR$("C3 09 F2 3E 02 CD 0B F2 C3 F7 07 50 53")
140 FOR I=&HEDC8 TO &HEDFF
150 A=A+PEEK(I)
160 NEXT
170 IF A<>&H1C52 THEN PRINT"ｳﾁﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾙﾖ!":BEEP:END
180 MEM$(&H89,2)=HEXCHR$("E7 ED")       ' ^P  A$=USR4("P")
190 MEM$(&H8F,2)=HEXCHR$("EC ED")       ' ^S  A$=USR4("S")
200 MEM$(&H77,2)=HEXCHR$("F6 ED")       ' ^G  A=USR5(0)
210 MEM$(&H8B,2)=HEXCHR$("C8 ED")       ' ^Q  MML SKIP
220 'PMD/PMS,AMD/AMS DEBUG ROUTINE
230 POKE &HFC9F,60        'AMD -> AMS
240 POKE &HFCBB,80        'AMS -> AMD
250 POKE &HFCBE,70        'PMS -> PMD
260 POKE &HFCE3,50-6      'PMD -> PMS
270 END
999  'ｺｺｶﾗ ｻｷﾊ ｵﾝｼｮｸ DATAﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾉ ﾚｲﾃﾞｽ。 ﾍﾞﾂﾆ ｲﾚﾅｸﾃﾓ ﾀﾞｲｼﾞｮｳﾌﾞﾃﾞｽ。
1000 '----------------------------------------------------------------
1010 DIM A%(4,10):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1020 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI    SOUND NAME
1030 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1040 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1050 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1060 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1070 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1080 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1090 B$=USR1(CHR$(0)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
```

《リスト》NEW FM音源ドライバー②のプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HF200:CLS
30 FOR I=10000 TO 10000+&HB5*10 STEP 10:CS=AD:LOCATE 0,0:PRINT"NOW WRITING LINE"
;I
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ｷﾞｮｳ ﾉ DATA ｵｶｼｲﾖ!":BEEP:END
60 NEXT
100 BEEP:BEEP:BEEP
110 PRINT"ｶｷｺﾐｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ。 SAVEｦ ｵｺﾅｲﾏｽ。":ON ERROR GOTO 200
120 PRINT"B TAPE(DISK)ｦ ｲﾚﾃ RETURN KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ。":KEY0,""
130 IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 130
140 SAVEM"NEW FM-DRIVER.Bin",&HF200,&HFEFF
150 END
200 IF ERL<>140 THEN 230
210 PRINT:PRINT"ｶｷｺﾐ ｴﾗｰｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ。"
220 BEEP:RESUME 120
230 ON ERROR GOTO 0
9999 '    +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,75,FC,C3,3E,FC,C3,14,F9,18,49,2A,FD,FE,7C,B5,9CC
10010 DATA C8,11,46,F2,CD,02,12,CD,83,04,E5,7C,D6,40,26,00,A04
10020 DATA 6F,0E,18,CD,E7,F5,C6,31,CD,C8,04,E1,CD,BA,04,11,84C
10030 DATA 14,00,B7,ED,52,44,4D,1C,ED,78,CD,C8,04,03,1D,20,B78
10040 DATA F7,3E,0D,C3,BC,04,48,C3,DE,20,45,52,52,2E,20,C4,783
10050 DATA D7,AF,B8,00,FE,03,C0,1A,13,E6,5F,FE,46,CA,4C,F9,9E3
10060 DATA FE,53,CA,7D,FA,FE,50,C0,10,07,3E,18,32,BC,F2,18,967
10070 DATA 09,3E,3E,32,BC,F2,78,FE,08,C0,F3,ED,73,D3,FE,31,3A4
10080 DATA FD,FE,F5,08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,927
10090 DATA EB,DD,21,5F,FD,11,28,00,AF,4F,06,08,05,AF,DD,77,912
10100 DATA 14,D5,3E,07,90,32,A0,FE,CD,C0,F5,D1,04,3E,01,DD,7E9
10110 DATA 77,04,DD,77,05,3D,DD,77,02,DD,77,03,18,0B,7E,23,18F
10120 DATA FE,31,3E,00,17,F5,81,4F,F1,DD,77,15,DD,19,10,CC,A25
10130 DATA AF,32,A0,FE,32,FD,FE,32,FE,FE,32,CD,FA,32,D2,FE,218
10140 DATA 3E,08,91,32,9F,FE,CD,17,FC,CD,EF,FB,DD,21,5F,FD,86B
10150 DATA C3,0C,FB,DD,4E,00,DD,46,01,C5,FD,E1,FD,E5,C1,ED,138
10160 DATA 78,FD,23,B7,CA,5E,FA,FE,20,28,F1,FE,40,CA,DD,F7,5D1
10170 DATA FE,3E,CA,3F,F6,FE,3C,CA,43,F6,FE,5E,CA,8A,F6,FE,2D2
10180 DATA 7C,CA,89,F8,FE,3A,CA,A1,F8,FE,5B,CA,D9,F8,FE,5D,311
10190 DATA CA,EF,F8,FE,9F,CA,52,F9,FE,2F,CA,B9,F5,FE,28,CA,412
10200 DATA D7,F9,E6,5F,FE,50,CA,7F,F6,FE,58,CA,24,F9,FE,59,261
10210 DATA CA,63,F5,FE,56,CA,14,F7,FE,52,CA,05,F6,FE,4C,CA,556
10220 DATA 53,F6,FE,4F,CA,26,F6,FE,51,CA,5C,F6,FE,54,CA,07,B18
10230 DATA F9,FE,53,CA,6D,F9,FE,57,CA,9B,F9,CD,83,F3,DA,93,ACA
10240 DATA FA,18,25,D6,41,D8,FE,07,3F,D8,57,FD,E5,C1,ED,78,B68
10250 DATA FE,23,28,0D,FE,2B,28,09,FE,2D,37,3F,C0,3E,0E,18,9E3
10260 DATA 02,3E,07,82,57,FD,23,C9,7A,32,14,F4,21,33,FD,85,7F2
10270 DATA 6F,3E,00,8C,67,DD,7E,0E,86,DD,77,08,57,3A,A0,FE,8BC
10280 DATA C6,28,CD,3B,F5,DD,56,13,DD,72,09,C6,08,CD,3B,F5,9A0
10290 DATA CD,97,F5,AF,DD,77,24,DD,77,25,DD,7E,1F,DD,77,23,848
10300 DATA AF,08,11,00,00,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,19,EB,257
10310 DATA FD,E5,C1,ED,78,FE,26,37,3F,20,22,FD,23,08,3C,08,A53
10320 DATA FD,E5,C1,C5,ED,78,FD,23,E6,5F,D5,CD,83,F3,7A,D1,ACE
10330 DATA C1,38,04,FE,00,28,CE,C5,FD,E1,08,C6,FF,3E,00,17,C60
10340 DATA DD,77,14,EB,E5,DD,4E,0F,CD,D1,F5,0E,08,CD,E7,F5,7A7
10350 DATA DD,75,02,DD,74,03,D1,EB,B7,ED,52,23,24,DD,75,04,9E6
10360 DATA DD,74,05,18,11,FD,E5,C1,ED,78,FE,26,3E,00,20,03,443
10370 DATA 3C,FD,23,DD,77,14,FD,E5,C1,DD,71,00,DD,70,01,C3,2CC
10380 DATA 91,FB,FD,44,FD,4D,ED,78,FE,25,28,26,CD,B1,F4,30,BE1
10390 DATA 05,DD,7E,10,18,09,21,C0,00,4F,CD,E7,F5,38,1D,4F,72D
10400 DATA 06,01,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,2E,79,C0,04,FD,23,2F8
10410 DATA 18,F0,FD,23,CD,B1,F4,38,03,06,01,C9,F1,C3,93,FA,409
10420 DATA D5,C5,54,5D,05,28,07,CB,3A,CB,1B,19,18,F6,C1,D1,C2A
10430 DATA C9,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,24,CA,00,F5,D6,30,D8,025
10440 DATA FE,0A,3F,D8,C5,4F,FD,23,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,D6,34A
10450 DATA 30,38,0E,FE,0A,30,0A,47,79,87,87,81,87,81,80,18,649
10460 DATA E4,79,C1,B7,C9,FD,E5,C1,ED,78,FE,2D,28,07,CD,B1,47B
10470 DATA F4,DA,9C,F4,C9,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,F4,F6,80,C9,9F4
10480 DATA FD,23,CD,06,F5,C9,C5,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,23,5F5
10490 DATA CD,2B,F5,38,14,0F,0F,0F,0F,4F,D9,FD,E5,C1,ED,78,C3F
10500 DATA D9,FD,23,CD,2B,F5,38,01,B1,C1,C9,FE,30,D8,FE,3A,5E4
10510 DATA 38,06,D6,07,FE,40,3F,D8,E6,0F,C9,C5,01,01,07,08,45E
10520 DATA ED,78,CB,7F,C2,40,F5,0D,08,ED,79,0C,ED,51,C1,C9,462
10530 DATA D6,60,D8,FE,20,D0,D5,11,A1,FE,83,5F,3E,00,8A,57,5B9
10540 DATA F1,12,C9,CD,B1,F4,DA,93,FA,FD,23,4F,C5,CD,B1,F4,430
10550 DATA C1,DA,93,FA,57,79,CD,3B,F5,F5,D5,CD,50,F5,D1,F1,A0B
10560 DATA D6,30,DA,FC,F2,FE,08,D2,FC,F2,0E,28,CD,CE,F5,01,0A7
```


★影さん，知ってますか？水はウォーター，お湯はワイターなのです。（栃木県高根沢町・山本忠男15才）……
【影：じゃ，ぬるま湯は？つぐ美：すぐあげ足をとるんだから。影：こうか？つぐ美：足あげないでください。】

```
10570 DATA 72,FD,09,72,C3,FC,F2,DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,DD,1B8
10580 DATA 86,07,57,3E,08,CD,3B,F5,DD,7E,17,3D,C0,3E,01,16,55F
10590 DATA 02,CD,3B,F5,16,00,C3,3B,F5,21,FC,F2,E5,C3,C5,F5,336
10600 DATA DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,57,3E,08,C3,3B,F5,6F,26,89D
10610 DATA 00,D5,EB,F5,21,00,00,79,CB,3F,30,01,19,CB,23,CB,5AB
10620 DATA 12,B7,20,F4,F1,D1,C9,D5,EB,21,00,00,44,3E,10,EB,36D
10630 DATA 29,EB,ED,6A,B7,ED,42,38,09,13,3D,20,F2,7B,B7,EB,7A2
10640 DATA D1,C9,09,18,F5,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,23,24,707
10650 DATA DD,75,04,DD,74,05,AF,DD,77,02,DD,77,03,DD,77,24,7DB
10660 DATA DD,77,25,C3,45,F4,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,09,D2,93,371
10670 DATA FA,CA,93,FA,3D,87,87,87,87,DD,77,0E,C3,FC,F2,3E,B20
10680 DATA 10,18,02,3E,F0,DD,86,0E,FE,80,D2,93,FA,DD,77,0E,BB2
10690 DATA C3,FC,F2,CD,62,F4,DD,77,10,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,285
10700 DATA 93,FA,FE,09,D2,93,FA,DD,77,0F,C3,FC,F2,DD,7E,11,238
10710 DATA E6,3F,B0,57,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,C3,FC,F2,CD,7BD
10720 DATA B1,F4,DA,93,FA,0F,0F,47,18,E3,FD,E5,C1,ED,78,FE,257
10730 DATA 2B,28,19,FE,2D,28,48,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,13,A32
10740 DATA 57,3A,A0,FE,C6,30,CD,3B,F5,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,C28
10750 DATA F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,86,F5,57,3E,B89
10760 DATA 30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,CE,00,47,E6,03,FE,03,60C
10770 DATA 3F,78,CE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,72,C3,FC,F2,FD,878
10780 DATA 23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,47,168
10790 DATA 7E,90,F5,57,3E,30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,DE,00,928
10800 DATA 47,E6,03,FE,03,3F,78,DE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,179
10810 DATA 72,C3,FC,F2,CD,1A,F7,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,9C,F4,0C3
10820 DATA 0E,03,CD,CE,F5,3E,50,85,18,3A,FD,23,FD,E5,C1,ED,207
10830 DATA 78,FE,2B,28,16,FE,2D,20,25,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,4A4
10840 DATA F4,ED,44,DD,86,06,38,1C,AF,18,19,FD,23,CD,B1,F4,68D
10850 DATA DA,9C,F4,DD,86,06,FE,80,38,0A,3E,7F,18,06,CD,B1,888
10860 DATA F4,DA,9C,F4,DD,77,06,4F,3A,A0,FE,21,B9,FE,85,6F,4F6
10870 DATA 3E,00,8C,67,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,78,CD,3B,70A
10880 DATA F5,DD,7E,11,E6,07,FE,04,D8,11,08,00,ED,52,F5,7E,75A
10890 DATA CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,70,CD,3B,F5,F1,FE,05,D8,B32
10900 DATA 11,08,00,ED,52,F5,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,68,7C6
10910 DATA CD,3B,F5,F1,FE,07,C0,11,08,00,ED,52,7E,CD,CA,F7,02E
10920 DATA 57,3A,A0,FE,C6,60,CD,3B,F5,C9,C5,47,3E,7F,91,80,B99
10930 DATA 47,3A,D2,FE,80,FE,80,38,02,3E,7F,C1,C9,FD,44,FD,870
10940 DATA 4D,ED,78,21,FC,F2,E5,FE,56,CA,2A,F7,FE,76,CA,2A,11D
10950 DATA F7,E1,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,21,D2,93,FA,26,00,6F,391
10960 DATA 29,29,29,29,29,EB,2A,5D,FD,19,56,23,3A,A0,FE,42,A53
10970 DATA FE,07,20,07,3E,0F,CD,3B,F5,18,2D,B7,20,2A,AF,CB,5FA
10980 DATA 70,28,01,3C,DD,77,17,3E,01,16,02,CD,3B,F5,16,00,506
10990 DATA CD,3B,F5,56,23,3E,18,CD,3B,F5,56,23,3C,CD,3B,F5,451
11000 DATA 56,3E,1B,CD,3B,F5,18,02,23,23,7E,E6,78,DD,77,07,9AB
11010 DATA 23,56,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,DD,72,11,C6,18,23,3BF
11020 DATA 56,CD,3B,F5,DD,72,12,C6,08,23,56,CD,3B,F5,F5,CD,1D5
11030 DATA 50,F5,F1,C6,08,30,F2,23,56,CB,FA,3E,19,CD,3B,F5,6DE
11040 DATA DD,7E,06,CD,64,F7,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,F4,30,02,6E0
11050 DATA 3E,02,DD,77,16,FD,E5,C1,DD,71,0A,DD,70,0B,C3,FC,757
11060 DATA F2,FD,E5,C1,ED,78,FE,7C,20,1B,FD,23,DD,35,16,CA,828
11070 DATA FC,F2,03,DD,70,27,DD,71,26,DD,4E,0A,DD,46,0B,C5,AEB
11080 DATA FD,E1,C3,FC,F2,DD,7E,16,3D,C2,FC,F2,DD,4E,26,FD,1EC
11090 DATA 69,DD,46,27,FD,60,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,02,3E,02,1FD
11100 DATA DD,77,18,FD,E5,C1,DD,71,0C,DD,70,0D,C3,FC,F2,DD,144
11110 DATA 7E,18,B7,28,06,DD,35,18,CA,FC,F2,DD,4E,0C,DD,46,162
11120 DATA 0D,C5,FD,E1,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,FA,4F,CD,18,43B
11130 DATA F9,C3,FC,F2,FE,02,C0,4E,21,26,26,CD,E7,F5,32,05,655
11140 DATA FC,C3,EF,FB,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,06,20,0D,21,11,206
11150 DATA F3,36,3C,21,16,F3,36,3E,C3,FC,F2,3D,C2,93,FA,21,3A0
11160 DATA 11,F3,36,3E,21,16,F3,36,3C,C3,FC,F2,05,28,0C,1A,BA1
11170 DATA 18,0B,CD,B1,F4,21,FC,F2,E5,30,02,3E,08,32,CA,FA,1AD
11180 DATA 32,D1,FE,3E,34,32,CD,FA,AF,32,D2,FE,C9,CD,B1,F4,72C
11190 DATA DA,93,FA,DD,77,19,FD,23,CD,E5,F4,DA,93,FA,DD,77,6A1
```

```
11200 DATA 1A,FD,23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,1D,FD,23,CD,B1,749
11210 DATA F4,DA,93,FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,1D8
11220 DATA FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,09,DD,7E,0E,C16
11230 DATA B7,0F,0F,0F,0F,3C,0E,0C,CD,CE,F5,E5,FD,E5,C1,ED,B06
11240 DATA 78,FD,23,CD,83,F3,7A,DA,9C,F4,21,48,FD,85,6F,3E,C0E
11250 DATA 00,8C,67,7E,C1,81,C9,CD,A8,F9,22,30,FA,F5,FD,23,8C0
11260 DATA CD,A8,F9,FD,23,C1,90,38,15,F5,CD,62,F4,26,00,6F,473
11270 DATA CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,CD,E7,F5,18,1C,ED,44,B9E
11280 DATA F5,CD,62,F4,26,00,6F,CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,A4E
11290 DATA CD,E7,F5,EB,21,00,00,B7,ED,52,DD,75,24,DD,74,25,197
11300 DATA F1,DD,77,02,AF,DD,77,03,3C,DD,77,04,DD,77,05,21,49A
11310 DATA 00,00,11,15,00,ED,52,DD,7E,0E,86,57,3A,A0,FE,C6,0BD
11320 DATA 28,CD,3B,F5,DD,72,08,DD,56,13,C6,08,CD,3B,F5,DD,552
11330 DATA 72,09,CD,97,F5,DD,7E,1F,DD,77,23,C3,45,F4,FD,7D,413
11340 DATA DD,77,00,FD,7C,DD,77,01,3E,01,DD,77,15,21,9F,FE,24E
11350 DATA 35,C2,B1,FA,CD,7D,FA,FD,21,01,00,18,19,CD,0F,FC,68B
11360 DATA 21,FF,FD,01,28,00,16,07,3E,08,CD,3B,F5,15,20,FA,033
11370 DATA C3,3B,F5,CD,7D,FA,FD,2B,FD,22,FD,FE,FD,E1,DD,E1,AC3
11380 DATA E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,798
11390 DATA 4D,11,28,00,DD,19,3A,A0,FE,3C,E6,07,32,A0,FE,C2,B0B
11400 DATA 0C,FB,21,D1,FE,35,C2,D3,FA,36,00,23,7E,00,FE,7F,BB5
11410 DATA D2,74,FA,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,71B
11420 DATA F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,4D,ED,73,D3,FE,31,FD,FE,F5,64E
11430 DATA 08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,01,01,1A,49A
11440 DATA ED,78,E6,40,C2,00,FB,F3,DD,21,5F,FD,DD,7E,15,3D,057
11450 DATA CA,B1,FA,DD,7E,06,CD,67,F7,21,23,00,DD,54,DD,5D,6DF
11460 DATA 19,7E,B7,CA,3B,FB,35,C2,91,FB,2B,77,2B,DD,7E,1A,498
11470 DATA CB,2F,CB,B7,77,2B,AF,77,C3,3E,FB,2B,2B,2B,7E,DD,291
11480 DATA 86,19,77,D2,91,FB,23,46,DD,4E,08,DD,7E,09,CB,78,3C3
11490 DATA CA,6B,FB,DD,96,1D,DD,77,09,79,DE,00,57,E6,03,D6,451
11500 DATA 03,3F,7A,DE,00,DD,77,08,C3,80,FB,DD,86,1D,DD,77,AA5
11510 DATA 09,79,CE,00,57,E6,03,D6,03,3F,7A,CE,00,DD,77,08,08A
11520 DATA 05,78,E6,7F,C2,90,FB,DD,7E,1A,E6,7F,80,EE,80,47,755
11530 DATA 70,DD,66,08,DD,6E,09,DD,5E,24,DD,56,25,19,7C,E6,029
11540 DATA 03,FE,03,C2,B1,FB,7A,17,3E,00,17,17,94,ED,44,3C,96F
11550 DATA 67,3A,A0,FE,C6,28,54,CD,3B,F5,DD,74,08,C6,08,55,388
11560 DATA CD,3B,F5,DD,75,09,DD,6E,02,DD,66,03,7C,B5,CA,F0,783
11570 DATA FB,2B,DD,75,02,DD,74,03,7C,B5,CC,C0,F5,C3,B1,FA,2B0
11580 DATA DD,35,04,C2,B1,FA,DD,35,05,C2,B1,FA,C3,F3,F2,01,B57
11590 DATA 04,07,3E,07,ED,79,3E,20,ED,79,3E,58,ED,79,0E,07,BF9
11600 DATA 3E,C7,ED,79,3E,00,ED,79,21,E8,FA,22,5E,00,C9,01,26E
11610 DATA 04,07,3E,03,ED,79,C9,11,27,00,21,5F,FD,3E,40,0E,231
11620 DATA 00,71,23,77,19,C6,18,20,F8,C9,3E,40,0E,00,21,C1,ACE
11630 DATA FE,71,23,77,23,47,ED,49,C6,18,20,F5,18,D9,FE,03,9B8
11640 DATA C0,78,B7,C8,1A,D6,30,D8,28,E0,3D,FE,08,D0,C5,DD,986
11650 DATA E1,21,C1,FE,87,85,6F,3E,00,8C,67,E5,4E,23,46,13,0A2
11660 DATA DD,E5,E1,25,28,08,1A,ED,79,13,03,25,20,F8,ED,61,698
11670 DATA E1,71,23,70,C9,1A,FE,20,D0,0E,20,D5,CD,CE,F5,EB,709
11680 DATA 2A,5D,FD,19,D1,13,1A,FD,6F,13,1A,FD,67,FD,46,64,9B9
11690 DATA FD,7E,1E,0F,0F,B0,77,23,FD,7E,28,77,23,FD,7E,50,300
11700 DATA 77,23,FD,46,14,FD,7E,0A,87,87,87,80,77,23,FD,46,490
11710 DATA 00,FD,7E,5A,0F,0F,B0,77,23,FD,46,3C,FD,7E,32,87,8F0
11720 DATA 87,87,87,B0,77,23,11,04,00,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,B7F
11730 DATA FC,FD,2B,FD,2B,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,FC,11,14,00,6A8
11740 DATA 19,FD,7E,40,F6,80,77,C9,E5,FD,46,48,FD,7E,52,FE,C5B
11750 DATA 08,DA,F8,FC,ED,44,C6,04,87,87,87,87,B0,77,19,FD,A8D
11760 DATA 7E,34,77,19,FD,46,02,FD,7E,3E,0F,0F,B0,77,19,FD,258
11770 DATA 46,0C,FD,7E,66,0F,B0,77,19,FD,46,16,FD,7E,5C,0F,844
11780 DATA 0F,B0,77,19,FD,46,20,FD,7E,2A,87,87,87,87,B0,77,8B6
11790 DATA E1,23,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,1C,0D,10,12,14,307
11800 DATA 16,16,19,0B,0D,10,11,14,09,0B,00,02,04,05,07,0A,0AA
11810 DATA 0C,01,03,05,06,08,08,0A,FF,01,03,04,06,00,EE,00,9BA
```

★お金をためて，X68000を買おうと思ったのに，FM TOWNS……，うーむ，悩むなー。(大阪府高槻市・まろ17才)……【編：男は悩んで大きくなる。どんどん悩みなさい。影：うーん，うーん（悩んでるつもり)。】

《リスト3》パワードリフト―ARTISTIC TRAPS―のBGMプログラム・リスト

```
100 '      [ArtisticTraps/POWER DRIFT (C)SEGA V2.4
110 DIM A%(4,10):RESTORE
120 PRINT "WAIT A MOMENT!"
130 PRINT "SETTING TONE DATA NOW"
140 FOR T=0 TO 12:PRINT "TONE No.";T;:PRINT CHR$(&H1E)
150 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10
160 READ A%(I,J):NEXT:NEXT
170 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0)))):NEXT T
180 '    [BASS DRUM] -----------------------------------@0
190 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
200 DATA 31,  0,  0,  8,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
210 DATA 31, 19, 12,  8, 10,  3,  0, 15,  0,  3,  0
220 DATA 31, 15,  0,  8, 15, 10,  0,  0,  0,  0,  0
230 DATA 31, 10,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
240 '    [SNARE DRUM] ----------------------------------@1
250 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
260 DATA 31,  0,  0,  1,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
270 DATA 31, 16, 13,  8,  1,  0,  0,  2,  0,  0,  0
280 DATA 31, 21,  0,  9, 15, 10,  0,  2,  0,  0,  0
290 DATA 31, 13,  0,  8, 15,  0,  0,  3,  0,  0,  0
300 '    [SYNTH DRUM] ----------------------------------@2
310 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
320 DATA 31,  0,  0,  2, 15,  0,  0, 15,  0,  3,  0
330 DATA 31, 18,  9, 10,  5,  3,  0, 15,  0,  3,  0
340 DATA 31, 25,  0,  8, 15, 12,  0,  2,  3,  2,  0
350 DATA 31, 11,  0,  8, 15,  0,  0,  2,  7,  3,  0
360 '    [HI-HAT CLOSE] --------------------------------@3
370 DATA 56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
380 DATA 31,  0,  0,  2,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
390 DATA 31,  0,  0,  2,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
400 DATA 31,  0,  0,  2,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
410 DATA 31, 18, 13,  9,  7,  5,  0, 15,  0,  3,  0
420 '    [BASS DRUM+HIHAT] -----------------------------@4
430 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
440 DATA 31,  0,  0,  8,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
450 DATA 31, 19,  8,  8,  5,  3,  0, 15,  0,  3,  0
460 DATA 31, 15,  0,  8, 15, 10,  0,  0,  0,  0,  0
470 DATA 31, 10,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
480 '    [SYNTH BASS] ----------------------------------@5
490 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
500 DATA 31, 13,  4,  4,  2, 26,  0,  1,  7,  0,  0
510 DATA 31,  4,  0,  7, 15,  0,  0,  1,  7,  0,  0
520 DATA 31,  0,  4,  4,  0, 33,  0,  1,  3,  0,  0
530 DATA 31,  4,  0,  7, 15,  0,  0,  1,  3,  0,  0
540 '    [MAIN] ----------------------------------------@6
550 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
560 DATA 19,  6,  0,  3,  3, 27,  0,  4,  3,  0,  0
570 DATA 20,  6,  0,  6,  1,  3,  0,  4,  3,  0,  0
580 DATA 31,  6,  0,  3,  3, 25,  0,  4,  7,  0,  0
590 DATA 20,  6,  0,  6,  1,  3,  0,  4,  7,  0,  0
600 '    [HI-HAT HALF OPEN] ----------------------------@7
610 DATA 56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
620 DATA 31,  0,  0,  2,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
630 DATA 31,  0,  0,  2,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
640 DATA 31,  0,  0,  2,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
650 DATA 31, 17, 14,  9,  3,  7,  0, 15,  0,  3,  0
660 '    [DIST SOFT] -----------------------------------@8
670 DATA 40, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
680 DATA 31,  2,  1,  0,  1, 12,  0,  3,  2,  0,  0
690 DATA 23,  1,  1,  4,  1, 43,  0,  8,  0,  0,  0
700 DATA 31,  2,  1,  0,  3, 33,  0,  0,  0,  0,  0
710 DATA 31, 14,  1,  7,  1,  5,  0,  1,  0,  0,  0
720 '    [DIST HARD] -----------------------------------@9
730 DATA 40, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
740 DATA 31,  2,  1,  0,  1,  9,  0,  4,  1,  0,  0
750 DATA 23,  1,  1,  4,  1, 39,  0, 12,  0,  0,  0
760 DATA 31,  2,  1,  0,  3, 28,  0,  0,  0,  0,  0
770 DATA 31, 14,  1,  7,  1,  3,  0,  1,  0,  0,  0
780 '    [BACK 1] -------------------------------------@10
790 DATA 52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
800 DATA 18,  0,  0,  7,  0, 19,  0,  4,  2,  0,  0
810 DATA 20,  0,  0,  8,  0,  1,  0,  4,  3,  0,  0
820 DATA 31,  0,  0,  2,  0, 40,  0,  4,  6,  0,  0
830 DATA 19,  0,  0,  6,  0,  1,  0,  4,  7,  0,  0
840 '    [BACK 2] -------------------------------------@11
850 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
860 DATA 24,  6,  0,  2,  1, 30,  0,  4,  7,  0,  0
870 DATA 20,  6,  0,  6,  1,  0,  0,  4,  7,  0,  0
880 DATA 31,  0,  0,  2,  0, 37,  0,  2,  3,  0,  0
890 DATA 20,  6,  0,  6,  1, 17,  0,  2,  3,  0,  0
900 '    [HI-HAT OPEN] --------------------------------@12
910 DATA 41, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
920 DATA 31, 31,  0, 15,  1,  7,  0, 11,  0,  3,  0
930 DATA 31, 28,  2, 15,  4, 16,  2, 12,  0,  3,  0
940 DATA 31, 22,  0, 15,  4, 10,  1,  1,  0,  1,  0
950 DATA 31, 31,  8, 15,  0,  4,  2,  7,  0,  0,  0
960 ' ===================================================
970 INIT:CLS0:SCREEN
980 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,H,P
990 DIM A(20),B(11),C(15),D(15),E(15),F(15),G(15),H(15)
1000 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
1010 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&H20B
1020 A$=USR2("0")
1030 PRINT "SETTING 'MML'"
1040 ' [DRUMS]
1050 A(0)="@2O1Q8V15L8^20X6S255,-127,100,0T167 R8
1060 A(1)="<E32E32E16>EA32A32A16S0,0,0,0@0D [0
1070 P="@7C@4D@1G@7C@4DD@1G@4D@7C@4D@1G@7CC@4D@1G@4D R@4D@1G@7C@4DD@1G
1080 A(2)=P+"@4DR@2<S255,0,120,0P1|:E32E16.:|>@4D@2|:A32A16.:|RS0,0,0,0@4D
1090 A(3)=P+"@4DD@1V13GV14GV15GG@4D@1G@4D
1100 A(4)=P+"@4DL12@2S255,0,120,0<P1EEEE>P3AAAP2EEL8S0,0,0,0@4DD
1110 A(5)=P+"R@2P1(A,F)32(A,C)16.@1V13GV14GV15G4@4DRD
1120 A(6)="|:@7C@4D@1G@7C@4DD@1G@4D:|R@4D@1G@7C@4DD@1G@7C @4DD@1GG4GG@4D
1130 A(7)="@3C@0D@1G@3C@0DD@1G@3C@0DD@1G@3C@0DD@1G@0D @0D@3C@1G@0D@3CC@1G@3C
1140 A(8)="@0D@3C@1G@0D@3C@0D@1G@0D
1150 A(9)=A(7)+"@0D@3C@1G@0D@3C@2<P1(E,1E)>P3(A,C)@0D
1160 A(10)="|:7@3C@0D@1G@3C@0DD@1G@0D:|<@2P1(E,1A)>@0D@2(G,C)@0DDDD@4D
1170 A(11)=A(2)+P+"@3C@0D@1GGG4L16V11GV12GV13GV15GL8@0D
1180 A(12)=A(7)+A(8)+A(9)+A(10)
1190 A(13)="@7C@4D@1G@7CC@4D@1G@4D @7C@4D@1G@7CC@4D@1(E,0A)@4D
1200 A(14)="@7C@4D@1G@7CC@4D@1V8L16V10GV13GV15GGL8@4DD@1G@4D@7C@4D@2P2(E,0A)@4D
1210 A(15)=A(13)+"@7C@4D@1G@7C@4DD@1G@4D@7C@2L16S255,0,120,0<
1220 A(16)="P1E32E32EEE>P3A32A32AAAP2EEEEL8ES0,0,0,0
1230 A(17)=A(13)+"@7C@4D@1G@7CC@4D@1G@2P1(B,E)16P3(G,C)16@4DD@1G@4D4D@2(G,C)@4D
1240 A(18)=A(13)+"|:@7C@4D@1G@7CC@4D@1G@4D:|
1250 A(19)="@7C@4D@1V9DV11DV13DV14DV15DDDDDDR@4DR@1C]
1260 FOR I=0 TO 20:A$=USR2("1"+A(I)):A(I)="":NEXT
1270 ' [BASS]
1280 B(0)="@5O1Q8V12L8^20X6S0,0,0,0 R8
1290 B(1)="RRRG& [0
1300 B(2)="GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG<D4D>A+<C>GA+<C>G&
1310 B(3)="GGGGGGGGGGGGGGG GGGGGGG<C>FFFFFG<C>G&
1320 B(4)=B(2)+"GGGGGGGGGGGGGGGG GGGGGGG<C>FGA+G4GRF&
```

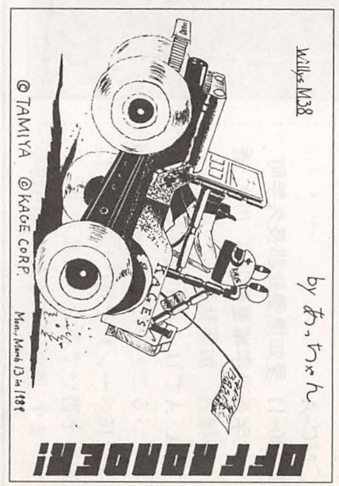

★実用ソフトのコーナーができてよかった。(群馬県太田市・棚沢崇行15才)……【Dr. D：どしどし投稿してくれよ。待っとるぞ。**編**：みんなの作りそうもないものが採用の確率が高いよ。実用とはいえ，アイデア勝負！】

```
1330 B(5)="|:28F:|RFF+G&
1340 B(6)="|:16G:||:15F:|G&|:16G:||:15F:|A&
1350 B(7)="|:AAAAAAAG& GGGGGGGA&:| AAAAAAAG& GGGGGGGB& BBBBBBBB BBB<CRDD
1360 B(8)=">G&"+B(2)+"GGGGGGGGGGGGGGGG GGGGGGGG FGA+G2G&
1370 B(9)=B(6)+B(7)+"E&
1380 B(10)="|:EEEEEEED&DDDDDDDC&CCCCCCCC>B<CRCRDRE&
1390 B(11)="  EEEEEEED&DDDDDDDC&CCCCCCCCCCCCCC:DRE&:|CCCCCCCCCCCCCCCRCR>G&]
1400 FOR I=0 TO 11:A$=USR2("2"+B(I)):B(I)="":NEXT
1410 ' [DIST]
1420 C(0)="@8O3Q8V13L8^20X6S0,0,0,0 R8
1430 C(1)="RRRG& [0 |:
1440 C(2)="G@9G@8GG@9GG@8GGG@9G@8GGG@9G@8G@9G@8
1450 C(3)="G@9G@8GG@9GG@8GR R@9G@8R@9FFF@8R@9G@8
1460 C(4)=C(2)+"G@9G@8GG@9GG@8GR:@9RFRFFGA+@8G&:|@9FGA+G4GRF&
1470 C(5)="F@8FF@9F4@8FFF FFF@9F@8F@9F4. @8FFF@9F@8FFFF FFF@9FRFF+G&
1480 C(6)="|:G1&G2.@8GG@9F@8FF@9F@8FFFF@9F@8FF@9F@8FFF@9:G&:|A&
1490 C(7)="|:A2..G@8GGG@9G@8GGG@9A&:|A2..G@8GGG@9G@8GGG@9B&
1500 C(8)="B1BBR<CRD4@8>V14G&
1510 C(9)=C(2)+C(3)+C(2)+"G@9G@8GG@9GG@8GG FFF@9G4.RG&
1520 C(10)=C(6)+C(7)+"B1BBR<CRD4E&
1530 C(11)="|:E2..D1C&C1>B<CRCRDRE1D1C1&C2&C&:CDRE&:|C1&C1RCR>V13G&]
1540 FOR I=0 TO 15:A$=USR2("3"+C(I)):C(I)="":NEXT
1550 ' [BACK 1]
1560 D(0)="@10O3Q8V12L8^20X6S0,0,0,0 R8
1570 D(1)="RRRR [0
1580 D(2)="|:DRRERRRF4FERDERDRRRERRRFRRRRR:G4.:|E4.
1590 D(3)="|:DRRERRRF4FERDERDRRRERRRFRRRRR:G4.:|RR>F&
1600 D(4)="V10F1A1<C1F2.R @11O3V13 D&
1610 D(5)="|:D1&D2.R4:FRRFR2FRRFRRRD&:|CRRCR2CRRCRRRE&
1620 D(6)="|:E2..DRRRDRRRE&:|E2..DRRRDRRRE&
1630 D(7)="E1D+D+4ERF+4R
1640 D(8)="@10O3V12|:DRRERRRF4FERDERDRRRERRRFRRRRR:G4.:|R4@11O3V13 D&
1650 D(9)=D(5)+D(6)+"E1D+D+4ERF+4G&
1660 D(10)="|:G2..F+1E&E1DERERF+RG1F+1E1&E2&E&:EF+RG&:|E1&E1RERR@10O3V12]
1670 FOR I=0 TO 15:A$=USR2("4"+D(I)):D(I)="":NEXT
1680 ' [BACK 2]
1690 E(0)="@10O3Q8V13P1L8^20X6S0,0,0,0 R8
1700 E(1)="RRRR [0
1710 E(2)="|:>A+RR<CRRRD4DCR>A+<CR>A+<RRRCRRRDRRRRR:D4.:|C4.
1720 E(3)="|:>A+RR<CRRRD4DCR>A+<CR>A+<RRRCRRRDRRRRR:D4.:|RR>C&
1730 E(4)="V11C1F1A1<C2.R @11O2V14P1 B&
1740 E(5)="|:B1&B2.R4:<CRRCR2CRRCRRR>B&:|ARRAR2ARRARRR<C&
1750 E(6)="|:C2..>BRRRBRRR<C&:|C2..>BRRRBRRRB&
1760 E(7)="B1BB4<CRD4R>
1770 E(8)="@10O3V13P1|:>A+RR<CRRRD4DCR>A+<CR>A+<RRRCRRRDRRRRR:D4.:|R4@11O2V14P1
B&
1780 E(9)=E(5)+E(6)+"B1BB4<CRD4E&
1790 E(10)="|:E2..D1C&C1>B<CRCRDRE1D1C1&C2&C&:CDRE&:|C1&C1RCRR@10O3V13P1]
1800 FOR I=0 TO 15:A$=USR2("5"+E(I)):E(I)="":NEXT
1810 ' [BACK 3]
1820 F(0)="@10O3Q8V13P2L8^20X6S0,0,0,0 R8
1830 F(1)="RRRR [0
1840 F(2)=">|:FRRGRRRG4GGRFGRFRRRGRRRGRRRRR:A+4.:|G4.
1850 F(3)=" |:FRRGRRRG4GGRFGRFRRRGRRRGRRRRR:A+4.:|RR>A&
1860 F(4)="V11A1<C1F1A2.R @11O2V14P2 G&
1870 F(5)="|:G1&G2.R4:ARRAR2ARRARRRG&:|FRRFR2FRRFRRRA&
1880 F(6)="|:A2..GRRRGRRRA&:|A2..GRRRGRRRF+&
1890 F(7)="F+1F+F+4GRA4@12O5V14^0 C&
1900 F(8)="C4V10C4C4@10O2V13P2^20 RG4GGRFGRFRRRGRRRGRRRRRA+4. FRRGRRRG4GGRFGRFRR
RGRRRGR2.R @11O2V14P2 G&
1910 F(9)=F(5)+F(6)+"F+1F+F+4GRA4B&
1920 F(10)="|:B2..A1G&G1F+GRGRARB1A1G1&G2&G&:GARB&:|G1&G1R@12O5V15^0C4C@10O3V13P
2^20]
```

```
1930 FOR I=0 TO 15:A$=USR2("6"+F(I)):F(I)="":NEXT
1940 ' [MAIN 1]
1950 G(0)="@12O5Q8V11L8^0X6S0,0,0,0 R8
1960 G(1)="RRRV14C&L4 [0
1970 G(2)="|:CV10CCCCCCC CCCCC2..V14C8&:|
1980 G(3)="  CV10CCCCCCC CCCCC2. V14C8C8&
1990 G(4)="  CV10CCCCCCC CCCCCC. V14CC8&
2000 G(5)="  CV10CCCCCCC CCCCCCC8@6O2V15L8S180,8,7,50 Q4DQ8G<D&
2010 G(6)="D1&D2RER(E,F)16&F2&F.EFC2&(3C,2B)4>Q4DQ8G<D&
2020 G(7)="D1&D2RER>(B,3C)16&<C2&C.>BRF2.AB<C&
2030 G(8)="C2>B2E4.GRAR<C& C2>B4.<(C,D)&DDCR4>AB<C&
2040 G(9)="C2>B2E4EGRGAF+& F+1D+D+4ERF+4G&
2050 G(10)="G4&(G,F)2S0,0,0,0@12O5V12L4CCCCC CCCCC2..V14C.V12CCCCCCC CCCCCCC8
2060 G(11)="@6O2V15L8S180,8,7,50 Q4DQ8G<D&
2070 G(12)=G(6)+G(7)+G(8)+"C2>B2Q6E4.G4A4Q8B&B1<(D,D+)&D+4ERF+RG&
2080 G(13)="G2.BA&A2F+2F+GRC&C1RF+RG&G2.(A+,B)16&B16A&A2<D4.C1&C1>G&
2090 G(14)="G2.(A+,B)16&B16A&A2F+2(F+,G)&G4C4&C1F+RG&G2.(A+,B)16&B16A&A2<D4.E1&E
1&E1&E2&ER>(B,B+)BG
2100 G(15)="@12O5V15L4^0 ]
2110 FOR I=0 TO 15:A$=USR2("7"+G(I)):NEXT
2120 ' [MAIN 2]
2130 H(0)="@12O5Q8V12L8^0X6S0,0,0,0 R8 R8.
2140 H(1)="RRRR [0
2150 H(2)="|:R1R1R1R1:|
2160 H(3)="R1R1R1R1
2170 H(4)="R1R1R1R1
2180 H(5)="R1R1R1R2R8@6O2V12L8S180,8,7,50 ^20 DG<D&
2190 FOR I=6 TO 14:H(I)=G(I):NEXT
2200 H(10)="G4&(G,F)2R1R1R1R1R1R1R2..Q4DQ8G<D&
2210 H(11)=""
2220 H(15)="]
2230 FOR I=0 TO 15:A$=USR2("8"+H(I)):NEXT
2240 ' =====  Otsukaresamadeshita  by J.Ueda  =====
2250 A$=USR4("P")
```

評…悲しいじゃない（影）

by まこぷくん



評…いいねー，いかすねー（影）

by あっちゃん

★影さんが，会社をクビになったと編さんに聞いたのですが，本当ですか。（岩手県下閉伊郡・杉　康文14才）
……【編：何が起ころうと，動じないのが影さん，クビだと言われても，居残ってます。影：グハハハハ。】

あくせすROOM

サークル紹介

○P.A.C(ペーパーAVGクラブ)
〒297 千葉県茂原市早野1859-9
宇田川　貴充　「P.A.C」係
ペーパーAVGが好きな人のサークルです。みんなで楽しくゲームを作ったり，3か月に1回同人誌を発行します。くわしくは62円切手を2枚同封のうえ送ってください。

○MC-A
〒480-11 愛知県愛知郡長久手町大字長湫字城屋敷29-1 川本 香子様方　加藤弘晃
MC-Aでは，月1度みんなで知っていることをだし合って会誌(B5版16ページ）を発行しています。記事を書いてみたい人はお待ちしています。興味のある人は62円切手を同封のうえ連絡ください。なお年令制限16才以上となっています。

○98スクランブル
〒795 愛媛県大州市菅田町成見甲793-2　富永　博之
当クラブでは，PC-98シリーズを持っている人を捜しています。活動内容は，会誌の発行やプログラミング等です。連絡は62円切手を同封のうえ送ってください。

○おたよりは，活動内容(会誌等)，連絡先を必ず書いて封書で!!

読者の伝言板

★JGGU全国ゲームサークル連合では，8月16日に「夏休みゲーム・パソコンマニア大集合！」と題してイベントを開催します。内容は，クイズ大会やD&Dコーナーなど盛りだくさんです。参加希望のかたは往復ハガキで下記の住所まで5月20日までにお送りください。
(〒184 東京都小金井郵便局私書箱29号　JGCU イベント（ベーマガ）係
★ベーマガ編集部では，アルバイトを募集しています。今回募集するのは，ある程度決まった時間，長期間(3か月以上）できる人を募集しています。やってみたいと思う人は，ハガキもしくは電話でベーマガ編集部まで連絡してください。

明日のスタープログラマー

「マックン・アドベンチャー」
〔東京都練馬区・Mc-SOFT
「POP！」
〔静岡県島田市・新野恵貴〕
「ラリX」
〔埼玉県春日部市・長谷部　真〕
「竜の遊び」
〔秋田県大曲市・高橋一明〕
「ストレスゲーム」
〔新潟市・板垣正樹〕
「BATTLE SIMULATION -戦闘-」
〔富山市・牧村泰男〕
「アレス88」
〔宮城県栗原郡・DIO-2〕
「ペグ・ソリテア」
〔群馬県前橋市・日野竜穂〕
「炎の城」
〔岩手県盛岡市・西尾英明〕

投稿ありがとう

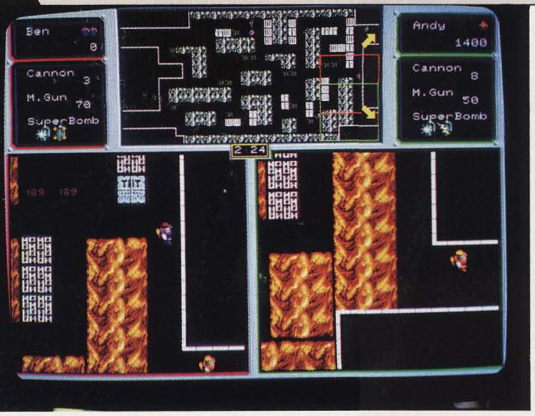
長沢　薫／清野智弘／TELU.／大高準一郎／矢田部広利／堀込英樹／S.Y／坂口雅一／上山大輔／重枝賢史／まき・ろうえる／樋口俊昭／小泉将康／大山裕次／土田太郎／TRAIN TRAIN／坂口基彦／土山茂三／宮下智基／田口　傑／DEIGO／カリット／長谷川摂摂／三谷泰之／山崎勇雄／五十嵐良雄／斉藤秀美／ミトッチ／EMGVT-.／田中裕司／金子秀之／BLack-Hom／内山正樹／奥村昌弘／藤田　哲／常吉／小原伸樹／玉置昇三／桐朋コンピュータ研究会／宮園雅広／横山　剛／森　隆夫／アンジェリーナ／井之口泰和／森重隆文／松下　崇／森川　聡／バレリーナ／登田貴久／伊賀崎伴彦／山本進一／吉田弘二／成本智幸／徳山雅史／岡校正明／岡野充宏ニューヨーク／山下和隆／石川修／松本光輝／シャロマーSOFT／安藤勝将／小松賢治／松尾真臣／大元友紀／横関　薫／GO！／崎山高博／某X－1ユーザー／遠藤克之／三友俊史／長谷川和幸／種村宗和／入沢道男／外崎和已／藤沢一喜／須田昌尊／下中順司／親松直紀／矢吹賀洋／三崎伸二／日野竜穂／永治健太郎／山本幸之助／高橋篤史／まてりある／毎能健兼森雄一／DID-2／西尾英明／Bokuson／ALC正道／川名　巌／西沢正樹／蒲生　敬／PEEKPOKE船津宏之／清水友人／青山尊士／彦坂　亮／多田雅一／飯塚　哲／角　嘉和／合野口盛史／HaRu／粂川考士／佐口木哲也／伊藤直広／坂辺淳也／松島健一／松浪明彦／JIZOSAMA SOFT／鈴木幹也／山野辺俊二／高橋昌弘／WATERくん平田／CARPENTER HOUSE／羽　康／山本大輔／川井　祐／宮本真司／湯原清吾／東　健一

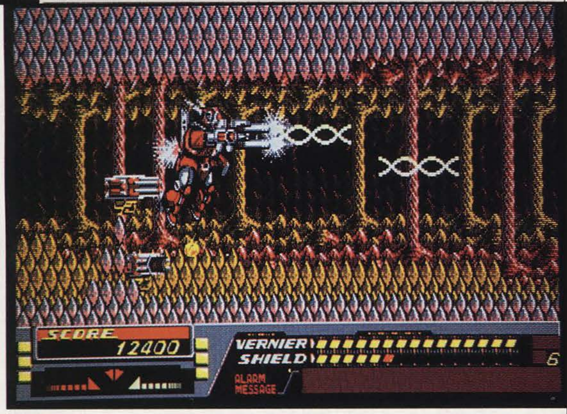
この他にも，まだまだたくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさんどうもありがとう！また投稿してくださいネ！

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

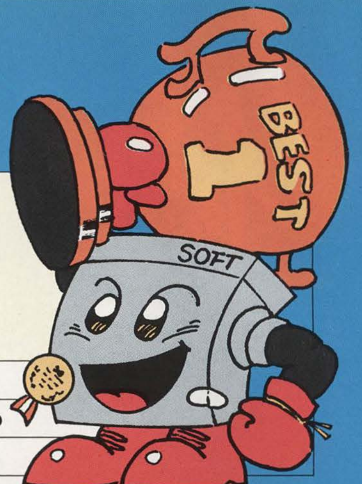
CONTENTS MAY 1989





SUPER SOFT HOT 10

SUPER SOFT HOT 50(ランキング11位以下)は320ページをご覧ください。



1 信長の野望 戦国群雄伝
光 栄
PC-88SR, PC-98, X1turbo
9,800円 12,300円(CD付)
前回 1

2 ラストハルマゲドン
ブレイングレイ
PC-88SR, PC-98, X1, X68K
7,800円
前回 9 ↑

3 ゴーファーの野望 エピソードII
コナミ
MSX
5,800円
前回 2

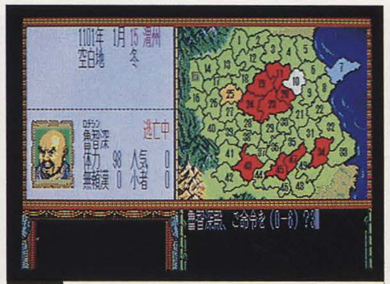
4 ディスクステーション第3号
コンパイル
MSX2
1,980円
前回 7 ↑

5 テトリス
ビー・ピー・エス
PC-88SR, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR50
6,800円
前回 5

6 スーパー大戦略98
システムソフト
PC-98
8,800円
前回 8 ↑

7 スーパー大戦略
マイクロキャビン
MSX2
8,800円
前回 3

8 スーパー大戦略68K
システムソフト
X68K
8,800円
前回 17 ↑



9 水滸伝 天命の誓い
光 栄
PC-88SR, PC-98, X1turbo
9,800円 12,300円(CD付)
前回 3

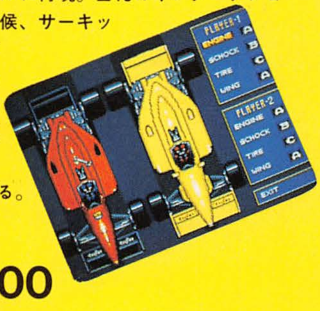
10 バーニングポイント
エニックス
PC-88SR
8,600円
前回 — ★

優性遺伝
HYDLIDE3SV
ハイドライド3 スペシャルバージョン
NOW PRINTING
ロールプレイングゲームのスタンダードとして、数多くのユーザーの皆さんから高い評価を得ているハイドライドシリーズ。シリーズの完結編である「ハイドライド3」を16ビット機用に改良。アニメーション画像処理の導入、マップおよびキャラクターの追加等、マイナーチェンジを図っています。
■PC-9801VM/VX/RX/RA, PC-286シリーズ 5"2HD ¥7,800
■PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5"2HD ¥7,800
★表示価格には消費税分は含まれておりません。
COMING SOON!
"オモシロサ"は優性となって遺伝する。
For PC-9801
S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】
PSY-O-BLADE
© 1988 T&E SOFT
アニメ大好きのユーザーに贈る、近未来SFアドベンチャーゲーム。全編アニメーションという、アドベンチャーゲーム最大の課題に挑戦、見事に実現した秀作。ストーリーは、地球と宇宙空間の二元で展開。3D部分は、16ビット機専用のポリゴンサーフィス方式採用!! また操作系は、アイポイントカーソルで画面をクリックするだけでゲームが進行。リズミカルにプレイ出来ます。
■PC-9801VM/VX/RX/RA, PC-286シリーズ・5"2HD・2枚組 ¥8,800
■PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5"2HD・2枚組 ¥8,800
★表示価格には消費税分は含まれておりません。
4月22日発売!!
ディーヴァ●ストーリー7〈終章〉
カリ・ユガの光輝
本格SFシミュレーションウォーゲーム。インド神話をもとにしたキャラクター設定で7機種に配分したディーヴァシリーズの最終作。シヴァ・ルドラが用する敵宇宙軍の侵略から30星系、151惑星を擁護し、撃滅せよ。軍事的戦略とともに、星系の経営戦略が勝敗の決め手となる。また、ポリゴン3Dで表示される惑星の上空から敵の重要施設を攻撃する惑星戦は圧巻。
■PC-9801VM/VX/RX/RA, PC-286シリーズ 5"2HD ¥7,800
■PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5"2HD ¥7,800
★表示価格には消費税分は含まれておりません。
好評発売中——!!
STAFF募集中!!
パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!
●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。
まずは、下記のお電話にて。(担当:河津)
☎名古屋(052)773-7770
★T&E SOFT テレフォンサービス ☎052-776-8500

T&E SOFT®

GREATEST DRIVER

スピード大好きユーザーに捧げる。世界最大の自動車スプリントレース「フォーミュラ・1」をリアルに再現。全16のインターナショナルサーキットで覇権を争う。天候、サーキットによってマシンのセッティング変更が可能。同時にふたりでレースにエントリーも出来ます。ライバルは単なる障害物ではなく、思考を持った動きで挑んでくる。300km/h以上の世界が目前に広がる。



MSX2/MSX2+ 3.5"2DD・2枚組 ¥7,800

好評発売中!!

★表示価格には消費税分は含まれておりません。

MSX is a trademark of ASCII corp.

T&E SOFT GAME MUSIC SCENE 1

SUPER LAYDOCK

①Mission Striker
②Menu
③Asteroid Belt
④Battleship
⑤The Terror Space
⑥Counterattack of "VRITRA"
⑦Over to SOREIL
⑧BI-SHA-MO-N-TE-N
⑨Dangerous Warp
⑩Tako San To Dandan
⑪Heat Rock
⑫Crash! Crash!
⑬Into The Defense Line
⑭In The Defense Line
⑮The Last Tension
⑯Winning Music

LAYDOCK2

①Last Attack
②Ice of Death
③Cold AMEBA
④Mad Flame
⑤Big Power（未使用曲）
⑥BIO-Monster
⑦Get the Luck
⑧Beyond the Dimension
⑨Inorganic Beat
⑩Interlude
⑪Return of Peace
⑫Your Rank
⑬To The Grave
⑭Never Never（未使用曲）

PSY-O-BLADE

①Game Start
②Openning
③BGM1
④South Island
⑤Captured
⑥Sorrow
⑦Sweet-heart
⑧Something Dangerous
⑨ARTHUR
⑩BGM2
⑪Final Attack
⑫RACCOON
⑬JEAN
⑭Count Down
⑮悲しき結末
⑯Ending Theme

あーぱーみゃあどっく

①TITLE（FM音源）
②BGM（FM音源）
③TITLE（PSG）
④BGM（PSG）

LAYDOCK ARRANGE VERSION

ポリスターより全国のレコード店にて

4/25 ON SALE!

価格 ●カセット ¥2,400（X24X 3502）
●CD ¥2,800（H28X 10002）

★価格は税抜き価格です

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.20ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

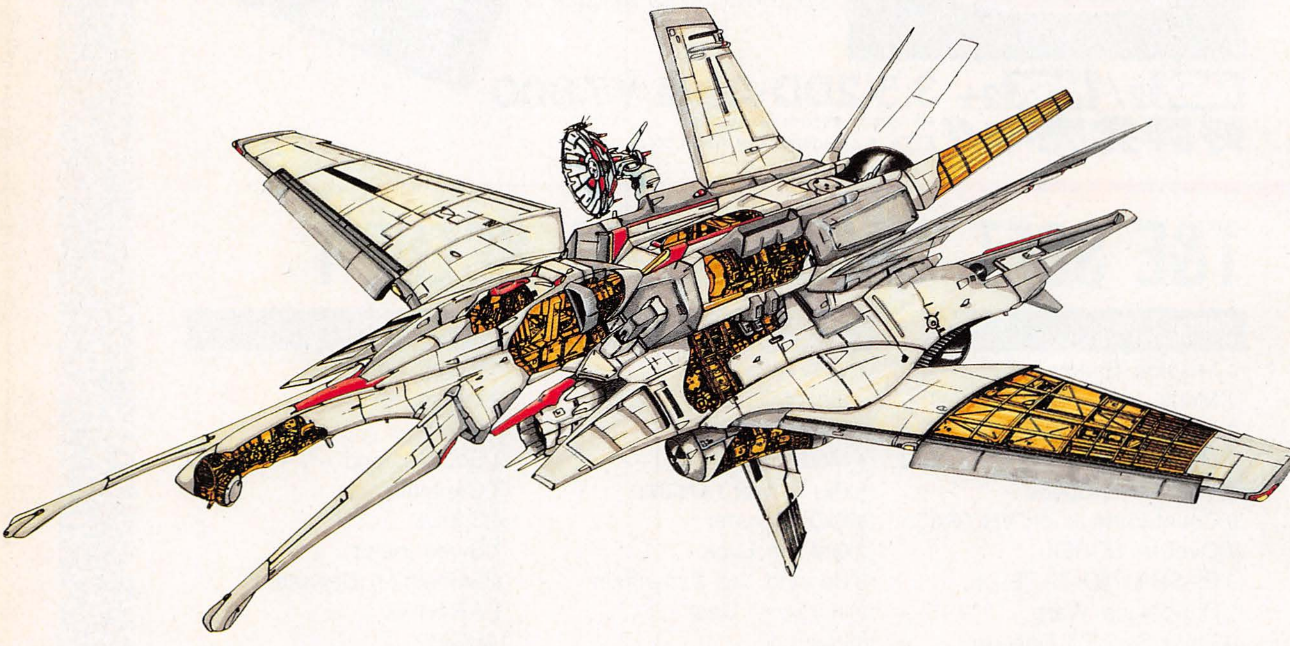
T&Eマガジン No.20 請求券 ベーマガ5月号

'89総合カタログ 請求券 ベーマガ5月号

STAR

好評発売中!!
PC-8801SR以降VAシリーズ対応
5"2D(4枚組)
標準小売価格8,700円(税別)

■FENRIL Total Length:42.4m Fuselage Length:14.8m Dry Weight:68.1t
Fully-Labed Weight:113.6t Nuclear Impulse Engies X3
Thrust Ratio:6:9 Cargo Capacity:13t×1:28t×1
40t Cargo Module×1(Optional)
Crew:2crew members
Main CPU:Adari-80386



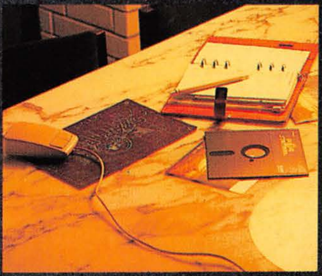
■MIDIRA In the past, this land flourished as the self-governing City of the star system. However, it has lost all of its previous vestiges and presently serves as a trding center for the guilds of the traders
■LUFA In the same manner as Midira flourished as a city of Commerce, Lufa has aspects of splendor as a planet of trade and commerce, There are a large number of private facilites and in one port of the planet, there are also humerous military facilies such as the military aircraft hangars.

TRADER

"The one with wings of light is thrown away in to the towering skies of the goods,
The anger of the Giant God has shaken the heavens,
taking away the wings of light,
The light is now lost and the door of the sky grows heavy,
What lies ahead is a des tiny to crawl on the ground
with the lamentations of humans."

From "The Seal of the Gian God" of the
"Seven Buried Manuscripts."

①MAPポスター
強度が高く、折り目のつきにくい特殊な材質でつくられたMAPポスター。恒星間航路図をイメージしたデザインはこれからの激戦を予想させるのにピッタリ!



②オリジナルDISKマット
高級感あふれるDISKマットは使い方自由自在。マウスマットにしたり、机の上にさりげなく置くだけで君の部屋がセンスアップ!

③マニュアル(オールカラー)
マニア心をくすぐるメカデザインの数々や図解入り武器紹介などイラストや写真をふんだんに使った贅沢なマニュアル

④ファルコムカタログマガジン
78Pとボリュームたっぷりのこのカタログには、"スタートレーダー"のワンポイント攻略法を漫画でわかりやすく説明した「タッチャンのシューティング講座」や主人公カインの過去のプロローグが描かれたコミック「スタートレーダー」などが載ってる超豪華完全保存版。

今までよりも厚みを増し重感たっぷりの新パッケージの中には…?

①MAPポスター(A2サイズ)②オリジナルDISKマット③マニュアル(オールカラー)④ファルコムカタログマガジン(なんと78P.マンガ付)⑤キャラクターステッカー⑥オリジナルDISKシール、オリジナルカラーエンベロープ(各4枚)など、まるで宝箱のようにオリジナルグッズが満載だ!

⑤キャラクターステッカー
ロゴやイラストを使ったシャレたデザインのステッカー。DISKやファイルなどに貼れば、君だけのオリジナルグッズに早変わり!

⑥オリジナルDISKシール、エンベロープ
SFムードたっぷりの中にもファンタジー要素を匂わせる美しいエンベロープや見る角度によってイメージが変わるDISKシールなど、細いものにまで手を抜かない。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

Falcom

ソーサリアン

今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。
だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で楽しめ、そしてより一層「ソーサリアンの世界を深めていくことができるんだ！

120

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的に、この魔法を使ってください。

RPG

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の概念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

■ソーサリアンシステムのメモリマップ（のようなもの）

BIOS	メインプログラムの命令に従って、ディスクに読み書きしたり、プレイヤーのキー操作を読みとったり、サウンドを鳴らしたりする。
メイン プログラム	シナリオを読んで、そのとおりに画面や音を出すようBIOSに命令する
シナリオ	まさにゲームシナリオそのものがかかれている
データ	グラフィック、マップ、BGMなどのデータが入っている

現在までに、追加シナリオがVol.3まで、そしてユーティリティーのVol.1と、爆発的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソーサリアンのいろんな企画が考えられています。将来には、ユーザーの君たちが作ったソーサリアンの世界ができるかも？
これからも、無限の可能性を秘めたソーサリアンにご期待下さい。

前作をしのぐ、ソーサリアンファン待望の追加シナリオ第一弾。AVGの要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。

魔性の島

沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか？

いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしださねば世界を破滅においやる」と言うのだが……。

悪魔に魅いられた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルデラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落盤のため閉ざされていた……。

ああ、ジョゼフィーヌは今何処に……

ケメケメ王国のプリンセス、マーベラの可愛がっていたペットのジョゼフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!?　さあ、大変だソーサリアン！　ジョゼフィーヌを捜し出せ！

アマゾンの剣（つるぎ）

女だけの町、ヴァネルバの使者がペンタウァへやってきた。王が行方不明になり、魔物が街を荒している というのだ！ さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……。

●PC-88SRシリーズ5′2D　●PC-98F/VM/VX5′2DD　●PC-98U/UV/UX 3.5′2DD　●X-1turboシリーズ5′2D　●PC-88VA専用5′2DD　各3800円

戦国の世に巣くう"魔"を討て！ 日本を舞台にソーサリアンが活躍する。5′2Dでは、2枚組になるほどの長編。追加シナリオ第2弾。

武田信玄の章

織田・徳川連合軍を三方ヶ原で打ち破り、快進撃を続ける武田信玄に魔の気配を感じるという。

織田信長の章

本州のほぼ半分を征服し、凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配が感じられた。

豊臣秀吉の章

天下を統一したが、それだけでは物足りず朝鮮へと出兵した秀吉に魔がとりついていると確認された。

真田幸村の章

大阪夏の陣で死んだと思われていた真田幸村が魔の力でよみがえり家康の暗殺をもくろんでいるという。

徳川家康の章

徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。しかし、微弱ではあるが、江戸城から魔の気配が感じられた。

●PC-88SRシリーズ5′2D(2枚組)　●PC-98F/VM/VX5′2DD　●PC-98U/UV/UX 3.5 2DD　●X-1turboシリーズ5′2D(2枚組)　●PC-88VA専用5′2DD　各3800円

システムの解説

ここは剣と魔法の国

形にとらわれない自由な発想のもとに創造された進化するRPG。シナリオが増え続けるなど、画期的なシステムを取り入れた。

ロマンシア

緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。

失われたタリスマン

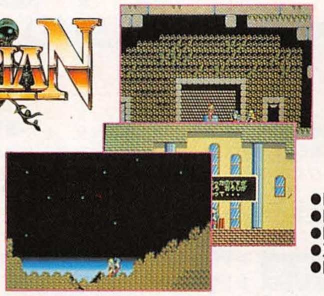
このところソーサリアンの町は奇妙な事件が数多く起こっていた。夏だというのに雪が降ったり木が突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさが飛びかった。

天の神々たち

その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。

音もRPGの大事な要素。60曲のオリジナルBGMが、ゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。



- 消えた王様の杖
- 暗黒の魔道士
- メデューサの首
- 氷の洞窟
- 盗賊たちの塔
- ルシフェルの水門
- 不老長寿の水
- 紅玉の謎
- ロマンシア
- 失われたタリスマン
- 因われた魔法使い
- 暗き沼の魔法使い
- 呪われたクイーンマリー号
- 呪われたオアシス
- 天の神々たち

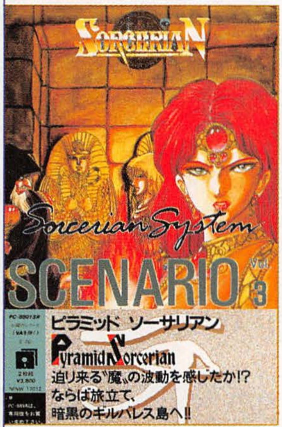
●PC-88SRシリーズ 5" 2D(5枚組)
●PC-98F/VM 5" 2DD(5枚組)
●PC-98U/UV 3.5" 2DD(5枚組)
●X-1turboシリーズ 5" 2D(5枚組)
●PC-88VA専用 5" 2DD(5枚組)
各9800円

ユーザーのニーズにこたえ、魔法や武器の売買が簡単に。ソーサリアンの世界がさらに広がります。ファン必携のアイテム。

- 道具の売買
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGM
- 「ソーサリアン」クイズ
- お便りコーナー
- ドラゴンと戦う
- 「ミニミニソーサリアン」

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.2。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

●PC-88SRシリーズ5"2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5"2DD ●PC98U/UV/UX 3.5"2DD ●X-1turboシリーズ5"2D(2枚組) ●PC-88VA専用5"2DD 各3800円



広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわし、魔の本体ギルバレスを倒せ! 追加シナリオのシリーズ第3弾。

血ぬられた王家の秘宝

広大なピラミッドの中に不思議な力をもつピラミッドが隠されている。かつて1人の呪術師が探しにいった処、それきり消息をたってしまったという。

魔の下僕ガッシュの陰謀

美しいラ・フォーヌの森にギルバレスの下僕ガッシュが城塞を築き上げていた。ギルバレスのもとへ到達するためには、その城塞を通り越さなければならない。

心を失った姫君

ギルバレス島に近いリドニア王国で、チェルシー姫がさらわれたという。リドニア王はソーサリアンに姫の救出を託した。

嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山の中腹に、神殿が立ちはだかっていた。迷宮の入口になっている神殿を何としても突破しなければならない。

魔王ギルバレスの迷宮

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。いよいよソーサリアンとギルバレスの最後の戦いが始まる。

●PC-88SRシリーズ5"2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5"2DD ●PC98U/UV/UX 3.5"2DD ●X-1turboシリーズ5"2D(2枚組) ●PC-88VA専用5"2DD 各3800円

大事なご注意

追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

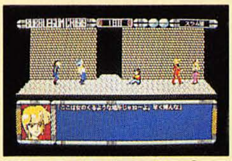
「今日も元気だ！

メガTOKYO2033年 4人の美女が悪に挑む！

バブルガムクライシス
CRIME WAVE

サイバー・アクション・アドベンチャー

技術革新した巨大都市、ＴＯＫＹＯにおこる高度化した犯罪を解決するために４人の美女からなる闇の必殺仕置人「ナイトセイバーズ」が結成された。
豊富なコンピュータグラフィックス・アニメーションと白熱のバトル・モード、人気アニメがパソコンゲームになって今、登場！
４人の美女が取り組む犯罪とは…謎とは…



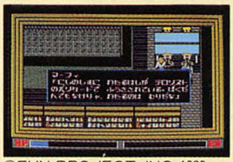
4月下旬発売予定
- **PC-8801SR以降（ディスク4枚組） ¥7,800**
- **PC-98版：近日発売予定**

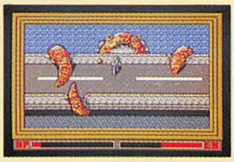
©アートミック・ユーメックス ©アモルファス・ビクター音楽産業㈱

まだ悪夢から醒めてはいない…

しりょうせんせん2
死霊戦線2
WAR OF THE DEAD PART 2

原発ハイジャック／同時多発テロ／突然のパニックに見舞われた新造都市サン・ドラド。ふたたび甦える黄泉路の恐怖。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリチャー群。ストーリーも戦闘もはるかにダイナミックになった最新最強のアクションアドベンチャーが今君臨！





好評発売中
- **MSX2 3.5″2DDディスケット2枚組　¥7,800**

4月下旬発売
- **PC-8801SR以降　5FD 2D（4枚組）　¥7,800**

©FUN PROJECT, INC. 1988

ゲームがアニメを超えた！

PC-98専用シューティング・ゲーム
アランティア
Alantia

ＰＣ-9801シリーズの限界に挑戦したフル・アニメーションによる迫力の３Ｄシューティング・ゲーム。華麗な全10ステージで展開される300パターン以上の敵の攻撃と45種200パターン以上のキャラクター数。毎秒15枚の描画による驚異の高速アニメーション処理。ＦＭ音源対応のオリジナルＢＧＭ10曲収録。

好評発売中
- **PC-9801UV/CV/UX/VM/VX/RA　¥8,800**
（要640Kメモリー、FM音源対応）ディスク3枚組

MSX2はアスキーの商標です。

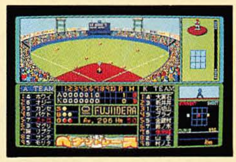
●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

MEDIA SOFT

こいつが愉快。」

一足早くプレイボール!

やじうま
ペナントレース
1988
爆発的人気の野球ゲーム!!



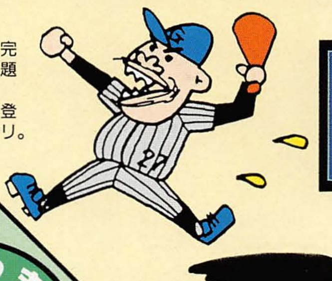
日頃、監督の采配や選手のプレイに不満のある方、自分こそ天才だと考えている君に最適の野球ゲームが登場!
好きな球団に投手としてあるいは野手として入団、監督兼選手としての一人2役。
自分の球団を日本一に、めざすは日米対決、MVP。
全11球場にS、P両リーグ12球団合計なんと420人のデータを収録。
(PC-98版、PC-88版はデータ他が異なります)

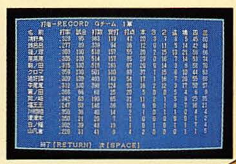
ペナントレース 開催中!

- PC-9801シリーズ ● PC-286シリーズ (要384K以上、2ドライブ ディスク3枚組) ¥7,800
- PC-8801SR以降 (要2ドライブ ディスク3枚組) ¥7,800

1989年度最新データ集いよいよ発売!!

新入団選手、トレード選手、新外人選手を完全収録('89年3月10日現在)。このオフの話題を独占した新球団も登場です。
豪華選手完全データ・ブック付き解説書で登録選手のデータが一目瞭然、作戦もバッチリ。

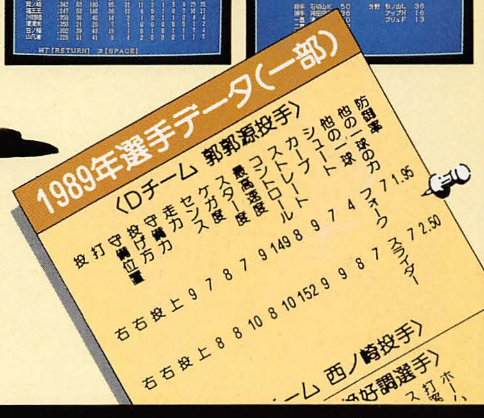




4月8日プロ野球開幕と同時発売!!

- PC-8801SR以降
- PC-9801シリーズ

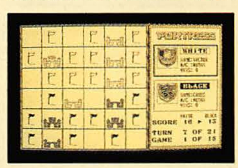
¥4,800

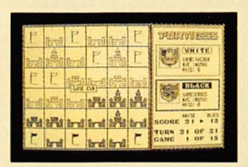


やじうま
ペナントレース
1989データ

BORN IN THE U.S.A.
アメリカから手強いゲームの上陸だ!

中世戦略ゲーム
フォートレス
FORTRESS





囲碁の戦略性とオセロの簡便性をあわせ持つアメリカ生まれの新しいタイプのコンピュータ・ボード・ゲーム。ルールは簡単ながら、やればやる程のめり込む奥の深いゲーム。2人の敵対する領主が国土全域(6×6マスのエリア)で、自分の領地を増やすために交互に城を築いて争います。世界中のコンピュータ関係者の注目する「ニューラル・ネットワーク学習システム」の採用により、対戦相手の考え方をコンピュータが取り入れ、みるみる強く成長。

好評発売中	● PC-9801シリーズ ¥6,800
近日発売予定	● PC-8801シリーズ ¥6,800

SSI STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

※表示価格は全て税抜き価格です

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉TEL.03-423-7901

スタッフ大募集! ■ゲーム企画■プログラマー■宣伝 詳しくはTEL.03(423)7901吉岡まで

THE RETURN OF ISHTAR

ザ リターン オブ イ シ タ ー

X68000 好評発売中 ¥7,800
X1turbo専用 好評発売中 ¥6,800
FM-77シリーズ 好評発売中 ¥6,800

イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗国の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。

X68000用画面

★各機種用好評発売中

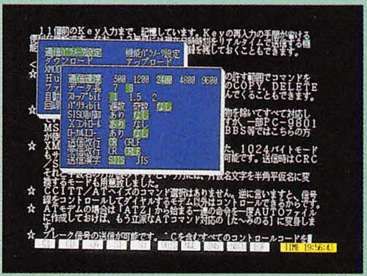
GS-151	PC−8801SR以降（VAを除く）	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5DD ¥6,800	
GS-153	PC−9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5HD ¥6,800	

※PC-286シリーズ動作可　漢字ROM必要。

時代が求めた通信ソフト

た〜みのる

X68000用 通信ソフト
¥12,800 好評発売中



「た〜みのる」は、X68000用に開発された通信ソフトです。
どなたにでも簡単に操作ができパソコン通信を楽しんでいただくために開発されました。

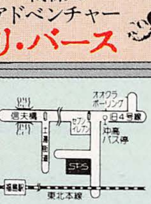
1. **バックログ機能**　バックログとは、通信の内容をバッファに記録しておきいつでも通信の内容を参照し内容の一部または全部を送信したりファイルに記録したりできます。バッファの容量は設定により自由に変更することができます。初期設定は32Kバイトです。
2. **ハングアップ回避機能**　モデムに誤って^Sなどを送ってしまい今までは電源を切るしか方法がありませんでしたが、かなりの確立で回避します。
3. **画面モード**　純粋な80×25行モードを画面制御でつくりだしました。
4. **センター登録**　今までのように登録できるセンターの制限がありません。ディスクの容量が有る限り登録可能です。
5. **KEYヒストリー機能**　11個前までのキー入力を覚えており同じキー入力をする場合など簡単に入力できます。
6. **Human68Kの呼出**　通信中にHuman68Kを呼び出して別の作業をすることができます。
7. **ESCシーケンスをサポートしています。** ハード的に対応できないもの以外はサポートしました。
8. **XMODEM対応**　SUN、CRC128／1024をサポートし送信時はSUN／CRCを自動判別します。
9. **モデム登録**　モデムの設定がなくなり信号線をコントロールする機器以外のモデムすべてに対応します。
10. **ファイル内容の参照**　通信中にファイルの内容を参照できアップロードする時などの内容確認が容易にできます。
11. **仮名変換**　半角カタカナ文字を半角ひらかなに変換して表示することができます。

対応機種：X68000シリーズ。
24KHz使用可能ディスプレイ。

学習機能タイプ対局将棋 棋太平

全シリーズ発売中
PC-9801シリーズ ¥7,000
FMRシリーズ ¥7,000
好評発売中!!

戦慄のアドベンチャー リ・バース
HIGH QUALITY ADVENTURE GAME
Re Birth
FM音源対応
PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM77/77シリーズ
MZ-2500シリーズ
X1/turboシリーズ
¥7,800



㈱マイコンハウス SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか?

JET ターボターミナル

X1turbo (MODEL10を除く) 専用パソコン通信ソフト
日本語入力は文節変換でO.K.
フロントプロセッサにJET-CORE™を採用
BASIC ↔ JET ターボターミナル ← JET-X1
ファイル転送MS-DOS ↔
150〜9,600bps対応
¥9,800

32ビットホストコンピュータ使用! TEL(0245)46-1167(代表)
24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)　2400/1200/300bps自動識別

SPS-NET

10月7日より運営開始 Tri-P 加入(2回線)

SPS-NET入会方法
メモに次の項目を書いて送ってください
●住所 ●氏名 ●電話番号 ●年令 ●職業 ●パスワード ●自己紹介 ●システム
(登録料¥3,000 会費無料)

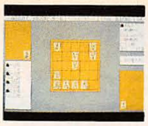
※70円切手を添えてSPSまでメモをお送り下さい。仮IDを発行後折返し案内状をお送り致しますのでそれにしたがって御入金下さい。入金確認後正式会員として再登録致します。
※GUESTアクセスは無料ですので一度試してください。

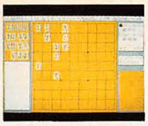
※表示価格には消費税は含まれておりません。

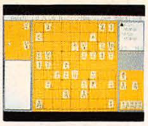
森田将棋Ⅱ

最強の将棋ソフト！短手数詰将棋を解く速さは超プロ級！

将棋ファンをうならせて…
絶賛発売中!!


●５五将棋


●詰め将棋


●本将棋

■豊富な機能

■対局　人間・コンピュータ・通信と相手を選択できる。先手・後手の選択も自由自在。コンピュータにレベル1～3、研究用1～2と豊富なレベルから選べる。（研究用はかなり長考しますが、強い。）

■再現　基本操作は、マウスの左クリックで進み右クリックで戻る。1手ずつモード、スロー再現、高速再現、最初と最後へジャンプなど、必要に応じて選べる。

■ファイル　ロード・セーブも非常に簡単。MS－DOSになじみのない人にもすぐ操作できるようになります。

■盤面設定　駒落ち、詰将棋の設定が簡単な操作でできます。

■その他

●棋譜出力　盤面出力　MS－DOSのテキストファイル形式で出力します。ワープロなどで自由に取り込んで、加工することができます。

●定跡編集　定跡を入れるとコンピュータの思考時間が節約され速くなります。定跡をどんどん増やせば、無敵になる!?

●書体編集　駒・盤面・背景などを自由に設定できます。CG（コンピュータ・グラフィックス）のおもしろさを存分に味わうことができます。参考例としていくつかのデータを用意しました。駒・盤面をいろいろ取り替えれば、また違った雰囲気で楽しめます。

●環境設定　面倒な通信設定、パス設定などもすべてワンタッチ感覚。設定を保存すれば、次に設定し直す必要はありません。

●５五将棋　盤面が小さくなり、駒の数も少なくなったミニ将棋です。でも、複雑さは変わりません。新しい将棋で、新しい定跡を見つけよう。

こんなこともできるぞ！

編集機能で、コマのデザインも自由自在!!
兵士のキャラクターをつくって、ウオーシミュレーション風の盤面にしてみました。
あなたは、どんなデザインで楽しみますか？

●編集機能

■PC-9801UV/UX
■3.5インチディスク2HD版1枚組……………………………￥10,000（税ぬき）
●RAM512K以上2ドライブ専用
●通信には全二重式モデムが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）がご使用になれます。

■PC-9801PA/RX/VX/VM/M
■5インチディスク2HD版1枚組……………………………￥10,000（税ぬき）
●RAM512K以上2ドライブ専用
●通信には全二重式モデムが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）がご使用になれます。

FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER
■FMTOWNSモデル1・FMTOWNSモデル2
■CD-ROM1枚……………………………￥14,800（税ぬき）
●マウス完全対応
●棋譜のセーブには3.5インチ2HDのディスケットが必要です。
●通信には全二重式モデム（FMT-MD201）等が必要です。

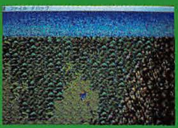
Reichsritter
ライヒスリッター

古代トランティス歴。ライヒスリッターと呼ばれた帝国騎士団がいた。

近日発売!!

■「ライヒスリッター」とは…。

若き国王となったあなたは、勇気ありし強者をひきつれ「魔」の支配下となったトランティスの7つの国の王と「会見モード」で交渉、接得し、平和な帝国を再建してもらうゲームです。しかし、国王達はひとくせある強者ぞろいたち。交渉に失敗すれば戦争にもなりかねません。国王達の性格をよく分析し、彼らの心をつかんで仲間にして下さい。君の誠意が平和な帝国を築くでしょう。



■PC-9801RA/RX/VX/VM/M
■5インチディスク2HD版2枚組
●RAM640K以上2ドライブ専用
●NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)システムディスクが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）をご使用になれます。
■￥8,000(税ぬき)

■PC-9801UV/UX
■3.5インチディスク2HD版2枚組
●RAM640K以上2ドライブ専用
●NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)システムディスクが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）をご使用になれます。
●FM音源対応　■￥8,000(税ぬき)　●MSDOSはマイクロソフト社の商標です。

●エニックスの住所がかわりました。

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F　TEL03－366－4345

ENIX 株式会社 エニックス

dexter soft
Designers & Experts Computer Software
The SUPER LAS VEGAS
華やかなネオンライトが輝くラスベガスのカジノに、今夜もハスラー、ハリソン・ガトナーがカモを求めてやって来た。しかし今夜の相手は、すご腕のディーラー、大金持ちの紳士、謎の美女…といった、ひとくせもふたくせもありそうな連中だ。しかも勝負に勝って充分に稼がなければ、次のエリアの新たなゲームに挑むことはできない。勘をフルに働かせるとともにツキを呼び込むことが、勝利への鍵となるのだ。勝ち進んで億万長者になるか、それとも無一文で寂しくカジノを去るか。それは、ハリソン・ガトナーに扮する君の実力とツキしだい。
GOLDEN NUGGET
GAMBLINGHALL
MINT CLUB
マニアはもちろん、家族みんなで楽しめる多彩なゲームが10種類。ラスベガスの美しい夜景、悲喜こもごもに表情をかえる登場人物たち等、鮮明なグラフィックも盛り込まれ、おもしろさ&ムード満点。さあ、ギャンブラーたちとの熱い勝負にチャレンジだ。
書店にて好評発売中の「ザ・スーパーラスベガス——トランプゲームのすべて」(三橋理恵子、大谷英利氏共著、定価¥980)付。コントラクトブリッジなど「ザ・スーパーラスベガス」でプレイできる10種類のゲームをはじめ、それ以外にも多数のゲームが親切に説明されているので、知らないゲームのプレイ方法もすぐに理解できます。
その一瞬、ラスベガスへ。君はカジノの支配者になれるか——
マニアからファミリーまで楽しめる、
10種類ものすごいゲームを満載！
〈コントラクトブリッジ〉
世界中の社交界でプレイされている、最高のカードゲームだ。プレイすればするほど、その魅力にとりつかれてしまうはず。フェアプレイ精神で勝負だ。
〈スロットポーカー〉
ポーカーの面白さと、スロットマシンの魅力をミックスした楽しいゲーム。コインを増やすも減らすも、運命の女神しだい。ツキを呼び込むことが肝心だ。
SLOTPOKER
スロットポーカー、セブンスタッドポーカー、コントラクトブリッジ、ブラックジャックは、人気の「ザ・ラスベガス」よりもひときわ相手が強くなり、おもしろさも倍増！
〈ブラックジャック〉
カードの合計の数字が21となるようにする、カジノでも代表的なカードゲーム。沈着冷静なディーラーとの駆け引きを、スリリングに楽しんでしまおう。
〈セブンスタッドポーカー〉
7枚のカードを配り、その中の良いカード5枚で勝負を決めるゲーム。うまく駆け引きすれば、運と度胸で莫大な富が築ける。びびっていてはダメなのだ。
〈ナポレオン〉
自分のカードを冷静に分析して、最大限の枚数を宣言することがゲームの鍵となる。相手のブラフにだまされてはいけない。君は英雄になれるだろうか。
〈セブンブリッジ〉
麻雀のルールにも似たポピュラーなゲームだが、そこはラスベガスのカジノ。他人の失点が自分の稼ぎになるという、非常にシビアな争いが待っている。
〈七並べ〉
誰もが一度はプレイしたことのある、あの七並べだ。とは言っても、相手は百戦練磨のギャンブラー。真剣に取り組まないと、身ぐるみをはがされるぞ。
〈大富豪〉
手札の強さはもちろんだが、それを出すタイミングも大きく勝負に影響するのだ。誰かが大富豪になれば、誰かが大貧民になることもお忘れのないように。
〈ルーレット〉
カジノといえばルーレット。賭け方によって倍率が違うから、鋭く勘を働かせてうまく賭ければドカンと稼げる。チャンスを一気にモノにするのだ。
〈ページワン〉
同じスーツのカードを出して早く手札をなくした者が勝ちという、いたって簡単なルールのゲーム。ツキ具合もわかり、腕だめしにはもってこいだ。
好評発売中
ザ・スーパーラスベガス
ND-22FD 12,800円
PC-9801シリーズ/X68000用
この商品の価格には、消費税は含まれておりません
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社
〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F
☎03(255)9761代
日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

ゲームミュージックだって、すてたもんじゃない。

そう、いい曲はジャンルを問わないよね。雑誌なんかに載ってる楽譜やデータを演奏して楽しまないテはないし、それなりの機能をそろえたミュージックソフトがあれば、いつでも手軽にあの曲、この曲を楽しめちゃう。
創造力、遊び心、呼び起こして、MUSIC ART88 おかげさまで発売満一才。

こいつはキレるぜ。

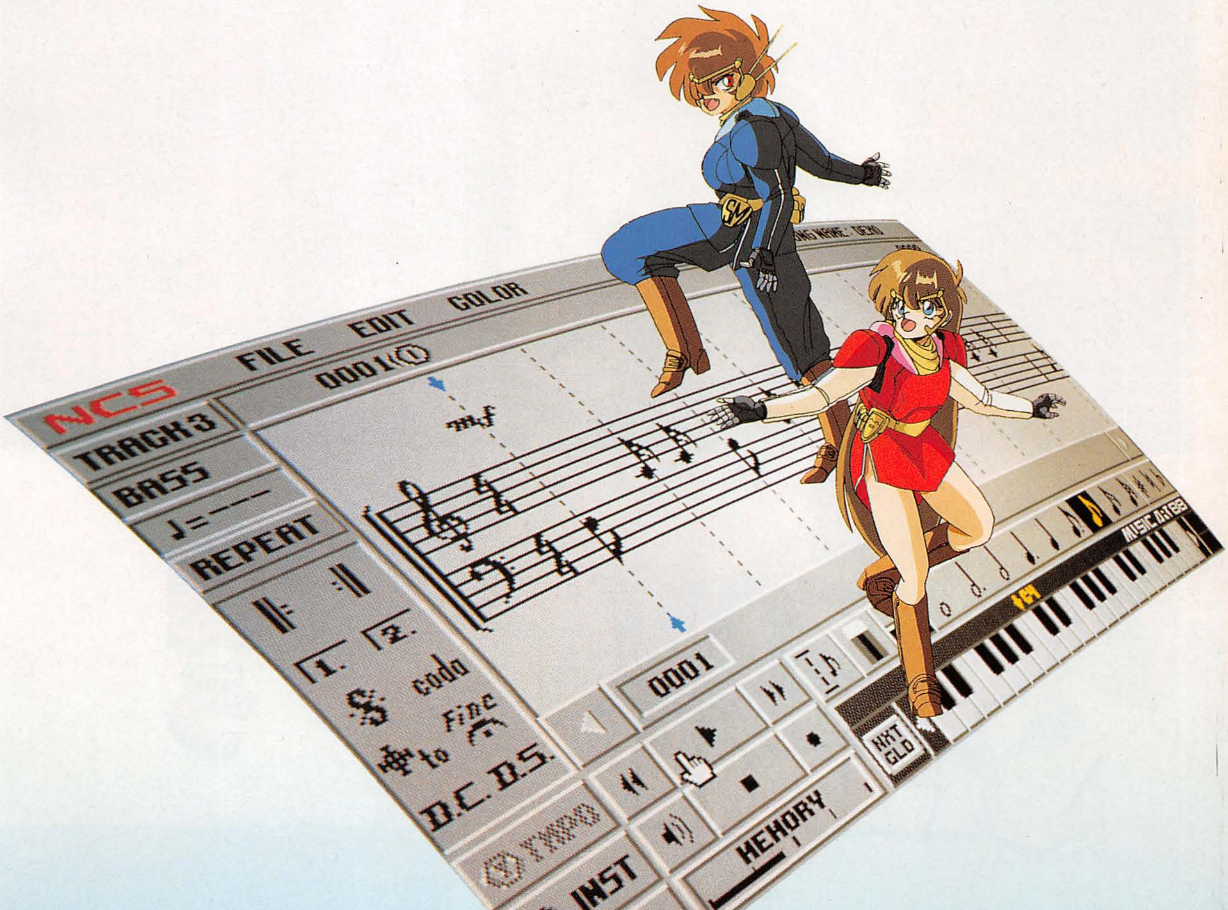
満足、納得のスペック搭載。初心者にもやさしい親切設計。
●装備した約60種の音色を使いこなせば、レパートリーは無限。●使用トラックはFM6音、PSG2音、サンプリング1音、リズムの計10トラック（要サウンドボードII）●データ入力は譜面がわからなくてもそのまま入力すれば曲が完成 ●MIDI出力対応（要MPU-401） ●マウスはバス、シリアル同時対応 ●作成した曲はディスクにセーブしてライブラリー化しよう。
※MUSIC ART88 はマウスを使っていただくとさらに使いやすい設計になっています。

〈適応機種／PC-8801SR以降〉￥14,800

MUSIC ART88

ミュージックアート88

きみの音感
元気かい？



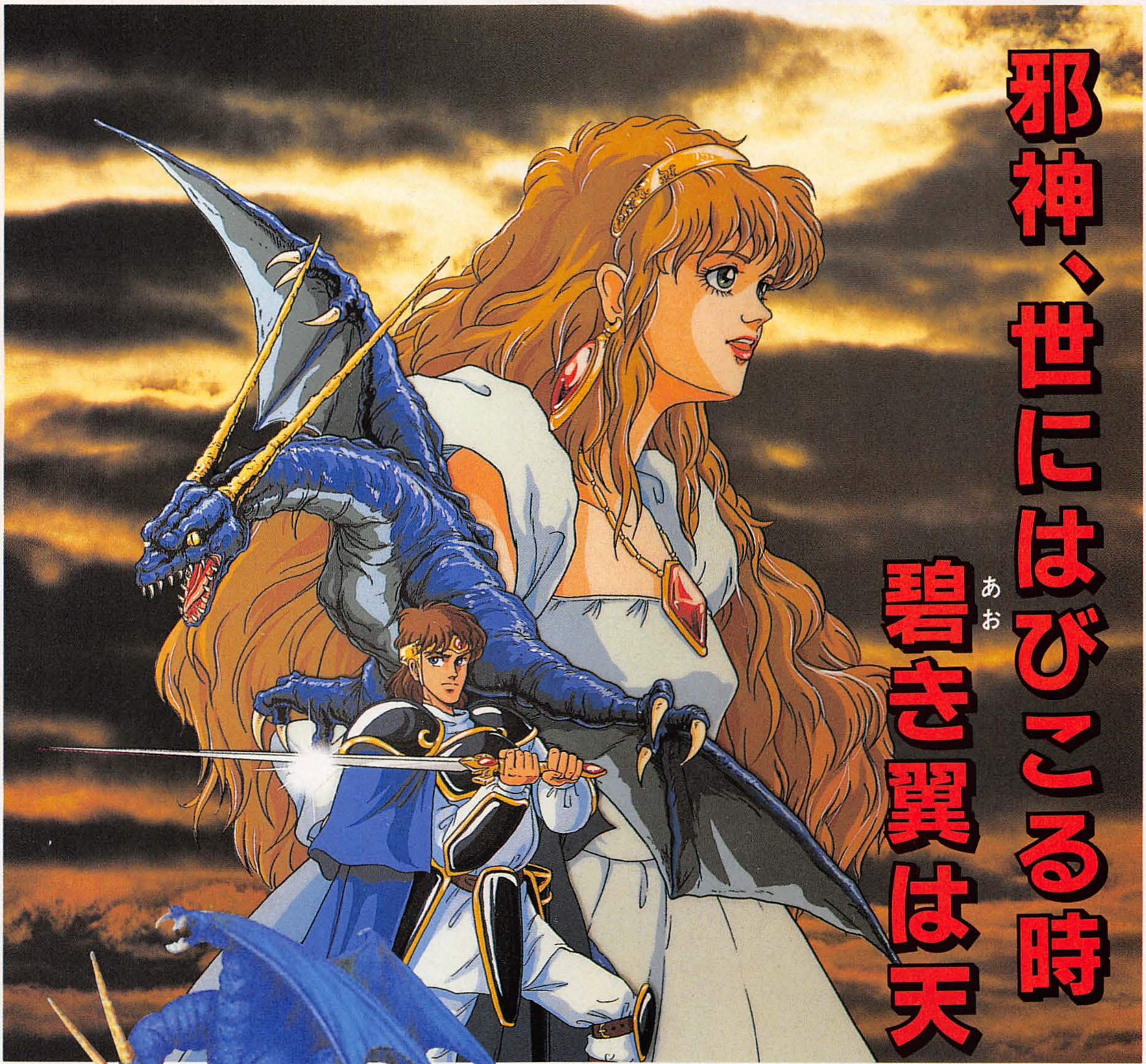
SPECIAL GUEST : SCHBIBINMAN
CHARACTER DESIGN : SOU URABE
CELL-WORK : A.I.C.

MASYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311（代表）
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部（直通）03-486-6588 （受付時間）9時～18時

キリトリ線

資料請求券
（官製はがきに貼って当社宛お送り下さい）
BM5

namcot



邪神、世にはびこる時
碧(あお)き翼は天に舞う

DRAGON SPIRIT

PC Engine

ドラゴンスピリット

好評発売中

5,500円

(消費税は含まれておりません。)

ファミリー コンピュータ™用カセット

namcot

伝説がぬりかえられる

4月14日発売
5,200円
(消費税は含まれておりません。)

——全滅したと思っていた。だが、邪神ガルダによって魔物たちは息を吹き返していた。
勇者アムルの血を継ぐ者よ!! ブルードラゴンにすがたを変え、襲いかかる魔物たちを倒せ!! 戦いの舞台は深海面、暗黒面を含む全9エリア。絶大なる声援にこたえて、FC版遂に登場!!

「ドラゴンスピリット 新たなる伝説」

ファミリー コンピュータ TMは任天堂の商標です。

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号　電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　仙台支局022-227-7211　新潟支局0252-45-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　熊本支局096-380-7500　鹿児島支局0992-26-3630

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

今も新しいスペース・シューティング・ゲームの名作がX68000バージョンで再発進

今再び『BLAST OFF!』

1981年、ゲーム・センターに一大センセーションをまきおこしたゲームがありました。それが『ボスコニアン』です。

ゲームの進行はとっても簡単。8方向に進む自機"ファイター"を操縦し、前後に発射できる弾で敵機をなぎ倒し、星座を連想させるおしゃれな配置もある敵基地をすべて破壊すればラウンド・クリアです。

画面右には、ラウンド全体をカバーしたレーダー・スクリーンが表示され、自機の位置と敵基地、そして編隊飛行で来襲する敵機を監視することができます。

さらに1981年当時としては、たいへんなインパクトのあったサンプリング・ボイスの英語で現在の戦闘状況を知らせてくれます。

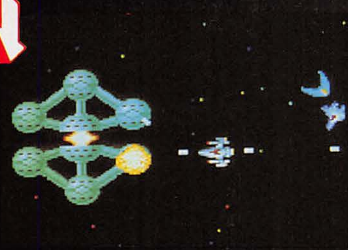
次々に飛来するミサイル、敷設(ふせつ)された宇宙機雷、油断のならない障害物である小惑星、撃ち逃がすと一斉攻撃の指令を出すスパイシップなど、発進後は息もつかせぬシューティング・ゲームの真只中(まっただなか)へとプレイヤーをいざなってくれます。

新たに作曲されたBGMなど、多少のアレンジはあるものの、プレイしたことのある方にも初めてプレイする方にも、元祖スペース・シューティング・ゲームの名を汚さないスリルと興奮をお届けいたします。

移植プログラミングはあのT. MATSUSHIMA氏が担当。7年ぶりの再発進となった。

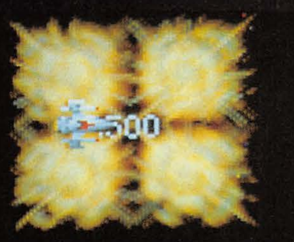
基地の中心部が開いているときに弾をぶちこめば一発で破壊できる。壮快壮快!

敵機を誘導して破壊すれば味方ともなる小惑星群の中での息詰まる戦闘シーン。

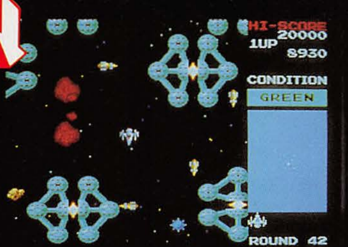


周囲を囲む6基の砲台を1基ずつ破壊していっても基地を倒せる。得点も高くなる。

4機編隊でファイターに肉迫(にくはく)するプールア型ミサイル。全機を破壊するとボーナス点だ。



基地のすき間をくぐりぬけて中心部に1発おみまい!ハイテクニックの一つだ。



密集した敵基地での戦闘。基地の中心部から発射されるエッドール型ミサイルは手強(てごわ)い。

見て見て!この爆発パターン。原作を越える?美しさだとは思いませんか。

そしてハイスコア。GO FOR WORLD RECORDじゃなくてSPASEというところが渋いっ!

ボスコニアン FOR X68000

●対応機種:X68000●メディア:5インチFD●標準価格:6,800円

*XE-1pro/ST(アタリ仕様ジョイスティック対応)

4月1日から消費税実施に伴ないソフトにも消費税がかかります。価格に3%プラスしてお申込下さい。

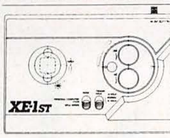
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111
マッハを体験。迫力の3Dシューティング!!
敵機の猛攻撃をくぐり抜けるスリル。
バルカン砲と誘導ミサイルを撃ちまくる快感。
加速すればG(重力加速)を感じる高速処理
天地が逆さになる戦闘機独自の急速旋回飛行。
西暦199X年、世界勢力はA国とZ国に2分され、冷戦状態が続いていた。A国の海軍にいたキミに極秘指令が下がった。その指令とは、敵国の領空を強行突破して、秘密兵器の情報ディスクを軍の秘密研究所に届けるということであった。果してキミは、防衛線を突破して、無事目的地へたどり着けるだろうか、幸運を祈る!
ヘビーメタルで決める!! 熱く、ワイドなサウンドがキミの心を掻き立てる。操縦桿を握ったその時から、キミは熱い死闘へ急速発進!!
AFTER BURNER
FOR
X68000
●ステレオ対応●インテリジェントコントローラ対応
●マウス操作仕様
㊟アタリ仕様ジョイスティックは使用できません。
標準価格9,200円 税抜き
© SEGA 1987

1ドットの精度にチャレンジ

スムーズな操作性，確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。
“XE-1PRO”はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。

■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です ●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

ジョイスティックの基本的構想を追求し開発されたノーマルジョイスティックです。



XE-1PROと同様，4方向8方向メカニカル切換ユニット，270°回転式ショット・ボタンを装備したハイグレードなノーマル・ジョイスティックです。しかも，パソコンはもとより，セガのゲームマシンにも対応。外部の連射装置を装着した場合に威力を発揮するトリガ・ホールド機構も備えています。

■対応機種■

セガシリーズ(SG-1000，SC-3000，MARKII，MARKIII，マスターシステム)，MSX，MSX_2，FM77AV，MZ-2500，X1シリーズ，X68000，※PC-8801FH/MH/FA/MA ※PC-8801mkIIFR/MR，PC-88VA(アタリ仕様ジョイスティックポート機) ＊ご注意：PC-88シリーズでは，ソフトにより，ジョイスティックが作動しないものがあります

セガ対応パソコン用ジョイスティック

XE-1ST

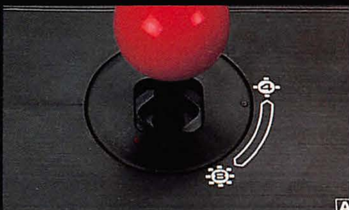
標準価格5,047円(送料510円)(税込)

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

(商品の価格には消費税が含まれています)

新方式の8方向,4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10分割で270まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。

実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。

トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。

連射速度を目で確認 LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。

シャープX1にも対応，専用電池ボックス

X1シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池(USM-3×3本)を使います。

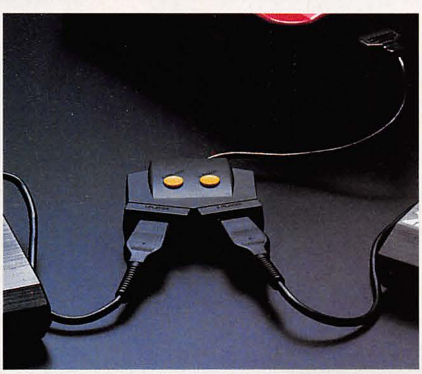
キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

XE-1PRO

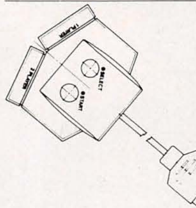
■対応機種：MSX，MSX2，FM77AV，MZ-2500，PC-6001，PC-8801FH/MH/FA/MA，PC-8801mkIIFR/MR，PC-88VA，X1，X68000(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

標準価格9,785円(送料510円)(税込)

■ご注意：メガドライブには使用できません。



キミの使い慣れたパソコン用ジョイスティックでファミコンをプレイできる。



XE-1シリーズ(パソコン用)のジョイスティックをファミリーコンピュータで使うためのアダプターです。ドット単位の操作精度が必要なハードなアクション・ゲームはX-F1にXE-1PROまたはXE-1STを接続し，プレイすれば最高!!
ジョイスティック接続用端子が1プレイヤーと2プレイヤーの両方ついており，2プレイでゲームを楽しむ場合，2台のジョイスティックを接続することができます。スタートボタン/セレクトボタンも装備しています。

■対応機種■
ファミリーコンピュータ，C1，ツインファミコン

オリジナル・ジョイスティック変換コネクター

X-F1

標準価格1,854円(送料250円)(税込)

イースで生

「キャラクターグッズ」といえば，子供
本誌ライターの間でも「ぼくたちが持って歩けるような大っ
イースのグッズは、シンプルさを大切にデザインされています。
またイースの世界が

■1 イースIIポストカードファイル

価格1,133円

絵はがきやカードが収納できるファイルブックです。年賀状の整理に最適です。また，アマチュア無線やBCLマニアにもQSLカードのファイルブックとして使えます。

■2 イースIIテレカファイル

価格1,133円

テレフォンカード，オレンジカードが約60枚収納できます。カードコレクターには必携のアイテムですね。１ページ中６枚ずつファイルすることができます。

■3 イースII友情の住所録

価格927円

大切な友だちのデータを書き込みましょう。「A，KA，SA，…」の見出し付です。氏名，住所，電話番号，バースデー，血液型などが書き込めます。後のページには，「ダイアルメモ」をつけました。電話でよく話す友だちの電話番号を書き込めるようになっています。

■4 イースII友情の通信具

価格1,442円

ファルコムグッズでは初めてテレフォンカードをつくりました。それにレターセットをプラス。テレフォンカードの度数は50です。レターセットは，便箋８枚，封筒４枚，それに「イースの本」シールがセットになっています。

■5 イースの色鉛筆(12色)

価格1,133円

0 墨色	4 鶸鵡緑	8 菫色
1 コバルトブルー	5 水色	9 若草色
2 茜色	6 レモン色	10 橙色
3 コスモス色	7 白	11 栗皮色

といった色がセットされています。0～7番はパソコンのRGB出力の色番号に合わせてお使いいただくこともできます。キャラクターのドット絵デザイン，イメージスケッチに，幅広く応用できます。

■6 イースの麻袋

価格1,854円

じょうぶで長もち!麻を100パーセント使用したシンプルなバッグです。二ッ折にしてご使用ください。

■7 イースのパスケース

価格1,236円

イースのロゴがワンポイントだけ入ったシンプルなデザインが売リモノです。
素材は手ざわり感の良い合皮を使用しています。
定期券，運転免許証，学生証，無線従事者免許証などを入れて使用しましょう。
中を開くと，キャッシュカード，テレフォンカードなどを収納できるカードポケットがついています。

まれました。

っぽいハデなものが多いようです。
ぽいキャラクター商品が欲しい。」という声をよく耳にします。
今回の新製品では，より実用的な商品を企画してみました。
身近になりましたね。

DEMPA/ペンタン

（商品の価格には消費税が含まれています。）

8 イースIIマジカルボックス
価格1,009円
イースの世界を盛り込んだ２層式のカンペンケース，「イースの本」字消し，クレリアのイメージの鉛筆６本がセットになっています。

9 イースキーホルダー（金色）
価格1,009円

10 イースIIキーホルダー（銀色）
価格1,009円

11 イースII下敷　Aタイプ
価格206円
裏面にイースIIに登場する主なアイテムが印刷されています。

12 イースII下敷　Bタイプ
価格206円
裏面にイースIIに登場する主なモンスターが印刷されています。

※通信販売で下敷のみを申し込まれる方は，合計５枚以上になるように申し込んでください。（ナムコ，セガ，コナミ，タイトー，データイースト，T＆Eを含む）

13 イースIIウォーレット（イースの財布）
価格1,236円
黒い生地を生かしシンプルにまとめました。中は，カードケース，着脱式小銭ポケットが付いています。

14 イースIIタペストリー
価格2,987円
サイズ：60cm×95cmの壁掛です。これでキミの部屋はイースになってしまうゾ。

申し込み方法

「イース」の商品をお求めの際は，全国DEMPA/ペンタンキャラクター商品取扱い店で直接購入するか，通信販売を御利用ください。
送料はご希望の商品の合計金額が5000円以内の場合360円です。5000円以上は無料です。

商品取扱い店大募集

DEMPA/ペンタンでは，キャラクター商品取扱い店を大募集しています。☎ 03(445)6111 電波新聞社出版販売部までご連絡ください。また，御相談も承ります。（パソコンショップ・ファンシーショップ・文具店・玩具店・大歓迎。）

電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田１－11－15
☎ 03－445－6111

プログラム大全集シリーズ

ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1,030円　(送料210円)

X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載／B5判
定価1,545円　(送料260円)

MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1,545円　(送料260円)

PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1,648円　(送料260円)

PC-6001・6601プログラム大全集
108本／のプログラムを載せた大全集／ B5判
定価1,339円　(送料260円)

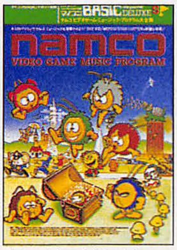
FM-7/77/AVプログラム大全集
FM-7/77シリーズ用プログラム71本満載。B5判
定価1,545円　(送料260円)

PC-8801・8001プログラム大全集II
PC-88・80用プログラム101本を載せた第2弾。B5判
定価1,545円　(送料260円)

X1プログラム大全集II
X1シリーズ用プログラム75本満載の第2弾。B5判
定価1,545円　(送料310円)

MZプログラム大全集
MZ-80K／1200／700／1500／80B 2000／2200／2500用ソフト112本／B5判 定価1,545円 (送料310円)

MSX・MSX2プログラム大全集II
MSX・MSX2用ソフト80本／MSX2+も大紹介。B5判
定価1,545円　(送料310円)



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1,854円　(送料310円)

ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1,648円　(送料260円)

ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III
ファミコン，パソコン，ビデオゲームのミュージック満載／B5判
定価1,545円　(送料310円)

パソコンFM音源音色ライブラリーVol.1
パソコン・ミュージック愛好家必携!!266のFM音色が満載。B5判
定価1,854円　(送料310円)

マイコンBASICマガジン編集部が
心をこめて創った
別冊,単行本のご案内

LOVE

BASICマガジンDELUXEシリーズ

BASICマガジンDELUXE①
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載
定価1,339円　(送料360円)

BASICマガジンDELUXE⑪
1983年までのベーマガ掲載フログラム，29機種169本を掲載
定価1,442円　(送料360円)

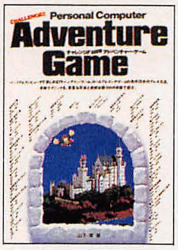
BASICマガジンDELUXE Ⅳ
1983年後半のベーマガ掲載フログラム，52機種278本を満載
定価1,442円　(送料360円)

BASICマガジンDELUXE Ⅴ
1984年前半のベーマガ掲載フログラム，43機種231本を満載
定価1,545円　(送料360円)

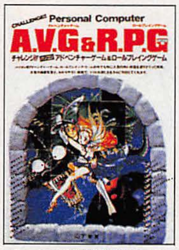
BASICマガジンDELUXE Ⅵ
1984年後半のベーマガ掲載フログラム，43機種245本を満載
定価1,545円　(送料360円)

BASICマガジンDELUXE Ⅶ
1985年前半までのベーマガ掲載フログラム，43機種255本を満載
定価1,545円　(送料360円)

スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ (A5判はBOOKSシリーズです)



チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1,854円　(送料260円)

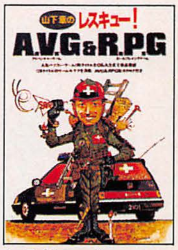


チャレンジ!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！ A5判
定価1,545円　(送料260円)

チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です！ A5判
定価1,643円　(送料260円)

チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGIII
"イース""ウィザードリィ"など大作をとりあげボリュームアップ。
B5判 定価1,854円 (送料310円)

チャレンジ!!パソコン・AVG&RPGIV
シリーズ中,最高のボリューム&内容パソコンゲームの楽しさを伝える本。
B5判 定価1,957円 (送料360円)



レスキュー！AVG & RPG
山下章先生がキミの難問題をヘルプ！ A5判
定価1,339円　(送料310円)

ドラゴンバスターの本
ナムコの名作,ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価876円　(送料260円)

ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析！ A5判
定価2,369円　(送料260円)

ALL ABOUT namcoII
バラデュークからローリングサンダーまで掲載。A5判
定価1,854円　(送料260円)

PC Engine −HEシステム− のすべて
話題の高性能をマシンをソフト,ハード両面で徹底解剖。A5判
定価1,236円　(送料260円)

ペーパーアドベンチャー Vol.1
読んで楽しめるAVG29編掲載。
A5判
定価803円　(送料260円)

ペーパーアドベンチャー Vol.2
読んで楽しめるAVG31編掲載。
A5判
定価803円　(送料260円)

パソコン通信関連

パソコンBBS電話帳
全国のパソコン通信局500局のデータ紹介。B5判
定価1,648円　(送料310円)

パソコンデータベース電話帳
国内100社,海外21社,検索代行業者24社紹介。B5判
定価1,545円　(送料260円)

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン

レッツプレイ！コンピューター・ミュージックI
B5判
定価1,545円　(送料260円)

レッツプレイ！コンピューター・ミュージックII
B5判
定価1,545円　(送料260円)

レッツプレイ！コンピューター・ミュージックIII
B5判
定価1,545円　(送料260円)

ATARI 1040ST 活用マニュアル
16万円のMIDI対応16ビットパソコンの特徴と性能を徹底追求。
定価2,575円　(送料310円)

MPUTER

BASICマガジンDELUXE(VIII)
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト,39機種214本を満載
定価1,545円　(送料360円)

■掲載された本の求めかた。(この頁の本と送料には消費税込で表示してあります。端数四捨五入)

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。
本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金(定価＋送料)していただくのが安あがりでよいでしょう。

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎(03)445−6111

大阪本社 ☎(06)203−3361	関東総局 ☎(0273)26−3206	京都支局 ☎(075)221−8021	熊本支局 ☎(096)380−7500
西部本社 ☎(092)431−7411	松本支局 ☎(0263)36−2266	神戸支局 ☎(078)391−5885	鹿児島支局 ☎(0992)26−3630
札幌支局 ☎(011)641−5591	静岡支局 ☎(0542)54−6405	広島支局 ☎(082)228−5581	
仙台支局 ☎(022)227−7211	名古屋支局 ☎(052)261−4541	高松支局 ☎(0878)61−3111	
新潟支局 ☎(0252)45−2526	金沢支局 ☎(0762)63−8661	下関支局 ☎(0832)67−7478	

《消費税についてのお知らせ》
4月1日より購読料金にも消費税が課税されます。この広告料金でお求めになれるのは3月31日までとなっております。

イラスト：都築和彦

「ザ・スキーム」／古代祐三

―サウンド・ボードII・ヴァージョン―

これが究極のゲーム・ミュージックだ！

ゲーム・ミュージックの大ヒット・メーカー、あの古代祐三の話題の新作〝ザ・スキーム〟

The Scheme

CD：25A2-8 税込定価¥2,627（税抜価格¥2,550） CT：20A4-8 税込定価¥2,070（税抜価格¥2,010）

収録曲：1.INTO THE LAIR 2.DEATH WORLD 3.I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE 4.COWARD! 5.HA! HA! 6.PERPETUAL DARK! 7.SHOUT DOWN 8.THOUSAND EYES 9.NUCLEAR POWER 10.MASTER OF THE SHOOTING 11.ANGRY FIST 12.THE FORCE ROTTED AWAY 13.THE EMPEROR WAS STEEPED IN VICE 14.HARDY IS THE STRONGEST 15.CHALLENGING TOMORROW 16.GAME OVER 17.HASSIN COM. 18.MAGISTIC FIRE
〈**Arranged Version**〉 19.THE EMPEROR WAS STEEPED IN VICE 20.THE FORCE ROTTED AWAY 21.I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE 22.THOUSAND EYES 23.PERPETUAL DARK

◉初回特典：オリジナル・イラスト・ステッカー付。

4·10 ON SALE!

この「ザ・スキーム」ではサウンドボード2を使うことによって、従来のFM音源＋SSG音源3声から、FM音源6声＋SSG音源3声＋リズム音源6声＋サンプリング音源1声と、表現の枠が広げられました。そのことによってパソコン界初のサンプリングを同期させた音楽を作ることができるようになりましたが、苦労したのは音源ハードが違うため、それを動かすドライバー、エディターはもとより曲まで全部作り直さなければならなかったことです。また、それらに関する制作期間が約1ヶ月半と短かったため、作曲にあたってサウンドボード2の性能をフルに発揮できなかったのが心残りです。ゲーム・ミュージックというジャンルはまだまだ発展前進するでしょう。僕も今までの経験を活かし、良いゲーム・ミュージックをこれからも作り続ける努力をしていくつもりです。

古代祐三

このCD（テープ）に収録されているコンピュータの生音による原曲を聴いていただきたい。サンプリングという新技術を駆使した彼のサウンドは、恐ろしいまでの迫力とセンスをもって、皆さんの耳に飛び込んで来るはずだ。このリズムが、このビートが、この旋律が――。大袈裟でも何でもなく、そこから明らかに今までのゲーム・ミュージックとは一線を画した古代祐三ワールドの熱い息吹を感じ取っていただけるであろう。さらに、新たに付加された5曲のアレンジ・バージョン、こちらも文句なしにお薦めできる。なにしろ、従来のゲーム・ミュージックのパターンとは異なり、『ザ・スキーム』に関しては古代君自らがすべてのアレンジに参加しているからである。これほどまでに原曲の作曲者のコンセプトが貫き通されたアレンジも珍しい。特に、彼が本作品の中で最も好きだという「The force rotted away」、見事にユーロビートナイズされた「I'll save you all my justice」のアレンジは出色の出来であると言える。

ゲーム評論家 山下 章

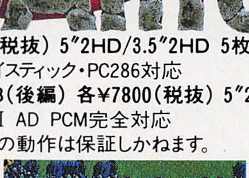
Alfa™
アルファレコード株式会社
販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

KONAMI
戦争につけるクスリはない。
地球平和のためならば暴れることも正義となる
魂斗羅(コントラ)TM
©KONAMI 1989
次世代バイオレンス・フィーチャー「魂斗羅」──'89年4月、宣戦布告
一度、火の着いた戦争は止められない。全てが燃え尽きるまで。
コントラは本能を目醒めさす導火線と、
それを鎮めさせる舞台の、両面の危険性をはらんでいる。
どちらも、アブナイ…………
◆MSX版だけのオリジナルステージとキャラクターでさらに磨きがかかる★3D場面付きの全19ステージ◆充実のパワーアップアイテムで興奮がさらに突き上がる!
MSX2対応 ROMカートリッジ SCC搭載 5,800円
●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。
週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000
【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141 【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399
【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に!
コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

Hope Springs Eternal With My Dear Friends…

(ミッド・ガルツ)

PC-98V対応版 DUAL SIDE ¥9800(税抜) 5″2HD/3.5″2HD 5枚組
要RAM384以上 FM音源・ジョイスティック・PC286対応
PC-88R/H/A/E対応版 SIDE.A(前編)/SIDE.B(後編) 各¥7800(税抜) 5″2D 各5枚組
ジョイスティック・サウンドボードII AD PCM完全対応
※純正内蔵ディスクドライブ以外での動作は保証しかねます。



PC-88MR/MH/MA/VA対応版 DUAL SIDE ¥12800(税抜) 5″2HD 4枚組 好評発売中!
MSX2+対応版 DUAL SIDE ¥12800(税抜) 3.5″2DD 6枚組 4月下旬発売予定!
MSX2対応版 SIDE.A(前編)/SIDE.B(後編) 各¥8800(税抜) 3.5″2DD 各3枚組 5月発売予定!

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL.03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F

ハイバーニア

ハート電子産業

■対応機種：PC-88SRシリーズ　■発売中
■価　　格：8,800円

ハート電子の意欲作『ハイバーニア』が，ついに完成しました。ファンタジー・シミュレーションというカテゴリーに分類されるこの作品ですが，いわゆるSLG（シミュレーション・ゲーム）とは趣を異にしています。

軍隊も部隊もナシ，主人公は，4人の中から1人を選ぶ――RPG感覚のノリのゲームに仕上がっています。ファンタジー・ファンにはオススメですヨ。

RPG風のSLG?

マップは，ヘックス。広さにして，100,000を越えます。広いなぁ，と思う人もいるでしょうが，あちこちにイベントが散りばめられているので，飽きることはありません。

このマップ上を，キミが選んだ主人公が冒険します。SLGと書きましたが，ゲームの進行は，一般で言うRPGと思っていいでしょう。ただし，敵モンスターの出現は，特殊なイベント時に限られており，戦闘によるレベルアップはありません。簡単に書くならばRPG形式のAVGというのがいいでしょうか。戦闘中心のゲームに飽きた人は注目です。

イベント重視型！

ゲームをはじめるには，まずキャラクターを選ばなければなりません。

各キャラクターは，地・水・火・風の四元素に対応しており，それぞれに特徴があります。吟遊詩人，戦士，説教師，魔術師という職業からも，その辺のことがわかってもらえるでしょう。

◀これが，キミの選ぶことのできる4人のキャラクターなのだ！

ハイバーニアは，イベントによって構成されているゲームです。マップの各所に配置された建物（？）によるイベント。地形（森，砂漠，平原など）におけるランダムなイベント……。

それらのイベントは，キャラクターを助けるもの，苦しめるものなどがありますが，特筆すべきは，選んだキャラクターの特徴によって，そのイベントのクリア方法などがちがってくる点でしょう。

たとえば，夜中に墓場へ行くと，ゾンビが出現します。説教師は十字架でこれを倒せますが，他のキャラクターでは――という感じです。

基本的なイベントのクリア方法は，AVGでいう「ギブ&テイク」。つまり，物をあげることと，何かをもらうことによります。戦闘以外の問題解決が前面に押しだされている点を高く評価したいところですね。

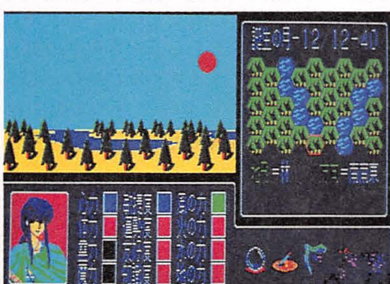
それから，このゲームのスゴイ点をもう一つ。それは，民話や神話をうまくアレンジして使っているところでしょう。こういった類のゲームは，他にも存在しますが，ハイバーニアには勝てません。嘆きの精霊「バンシー」や片足くつ屋「レプラコーン」などが，モンスターとしてではなく，きちんと民話に基いた形で登場するのですから，涙モノです。できるなら，そのテの本を読んでからのプレイをおススメしたいところ。

手頃な本としては，

「ケルト妖精物語」
W.B.イエイツ編　井村君江訳
ちくま文庫　価格　480円

でしょうか。

戦闘中心のゲームに飽きた人向けの美しいゲーム――ハイバーニア。ぜひプレイしてください。

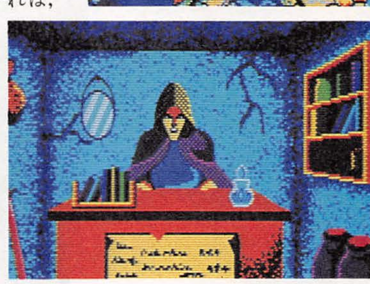


▶実際のゲーム画面がコレ。右上のヘックスを左に3D風に表示しているんだ

◀教会では，心力や体力，霊力の回復をしてくれる

◀木の精が登場するイベント。食料をくれるよ

▲橋ではバンシーが洗たくしながら泣いている。不吉



◀町はないけど，店はある。アイテムは数多し！

ヴァルナ

システムサコム

■対応機種：PC-88SRシリーズ　■発売日：５月中旬
■価　　格：7,800円

みなさん！あのシステムサコムよりAVGの新作が発売されます！ しかし，AVGの新作といってもノヴェルウェア・シリーズではありません。なんと，アクションAVGなのです。正統派と呼ばれるAVGの流れを色濃くだしているノヴェルウェアを発売してきたサコムが，まったく正反対といってもいいアクションAVGを作ったのです。これは期待せずにはいられないでしょう。

ノヴェルウェアシステムを使っている!?

アクションAVGだって同じAVG。シナリオの良さがAVGのおもしろさを左右するのは『ヴァルナ』だって同様です。いくらグラフィック表示が速くたって，アニメーション処理がすごくたって，シナリオが悪ければ楽しくもなんともないのです。これはAVGの命ですからね。

またAVGの特徴はもう一つあります。それは一度プレイして最後までいったら，もうプレイすることができないことでしょう。これは，推理小説が犯人を知っていて読むのと知らないで読むのとではおもしろさが全然ちがうのと同じといってもいいでしょう（最近のAVGにはシナリオがすぐれているため，何回もプレイしたくなるものもありますが…）。

『ヴァルナ』では，このシナリオにノヴェルウェア・システムを採用し，物語に大きな幅を持たせています。

例をあげると，AVGにだってアイテムはでてきますよね。今までのAVGならこのアイテムを入手する順番はフラグにより決められていました。しかし，『ヴァルナ』では，このフラグの順番をなくすことにより，アイテムを入手する順番によってストーリーがさまざまに変化していくようになったのです。これは，考えてみただけでもすごいことですよ。本当にノヴェルウェア・システムの自由度の高さには頭がさがる思いです。まさかアクションAVGにまで使用できるとは思いませんでしたからね。

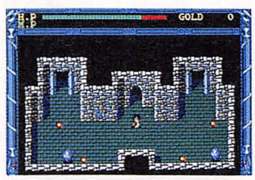
AVGを新しい世界へ

今までAVGは，主にグラフィックが中心となっていてコマンドを入力していくもの（昔の呼びかたで〝ハイレゾ・アドベンチャー〟っていうのかな？）やテキスト・アドベンチャーのことを正統派といい，一見してみるとアクション・ゲームのような作りになっているが，その根底に流れているものがAVGだという場合に使われるアクティブ派の二つにわかれていました。

しかし，結局はこの二つをわけているのはシステムの大きなちがいによるものでしょう。一時期はAVG本来のウリであるシナリオよりもアクション性の高さをウリにしている物もあったくらいです。最近は各ソフトハウスもAVGの良さを再確認してくれたらしく，シナリオのすばらしいものが多く発売されるようになりました。

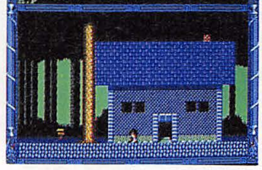
『ヴァルナ』はある意味ではAVGの新しい世界のための橋となってくれるソフトなのかもしれません。

▶外の風景はこんな感じ。グラフィックが，なんとなくサコムっぽいでしょ!? ゲームのメインとなるダンジョン内や外界のフィールドは，上から見たトップビュー・タイプの画面構成となっている



▶石造りの壁でかこまれたホールのような場所。左右にいるのが敵キャラだよ。敵キャラが飛び道具を使って攻撃してくるから気がぬけない

▶画面上方にある〝サラマンダの壁〟のようなものは敵キャラなんですよ。こんなに大きいデカキャラもめずらしい。どこが弱点なんだぁ〜!?



◀街の中に入るとサイドビューの画面になるのだ。この視点の変化はなかなか新鮮味があってプレイヤーを楽しませてくれる

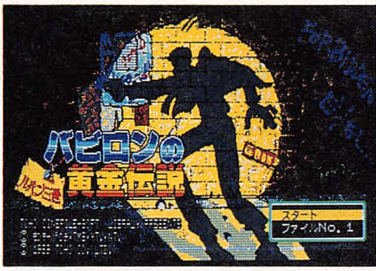
自分が勇者じゃないの!?

このソフトでは今まで見られなかったような設定があるので，それを紹介しましょう。

主人公の目的は，勇者である父の行方（ゆくえ）を捜すことです。今までに父の行方を捜すな〜んていうのはあったかも知れません。しかし，今回は自分の父が勇者なのです。本来なら自分が勇者という設定が常識でしょう!? ここらへんは，システムサコムの演出のうまさが光っていますね。暗殺によって王を失った国を元にもどすために旅にでる勇者。そしてその勇者の行方を捜す息子。カッコイイじゃないですか。ど〜です？ 早くプレイしたくなったでしょう。タイトルにもなっている「ヴァルナ」という名前にもちゃんと意味があったりするところなんかは，サコムのこだわりを感じさせてくれます。

近日発売ということなので，もう少し待てば店当にならぶハズ。完成が待ちどうしいソフトですね。

◀アイテムは，画面にウインドゥを開いて見ることができる。ウインドゥが重なっているのを見ると，なんとなく気分がいいもんだよネ



ルパン三世 バビロンの黄金伝説

東宝

■対応機種：PC-88SRシリーズ　■発売中
■価　格：4,900円

『ルパン三世』。このキャラクターを知らない人は，まず，いないと思います。そして，そのルパンというキャラクターを使った選択式アドベンチャー・ゲームが，東宝から発売されました。

物語のシナリオは，昭和60年に発売された，映画「ルパン三世　バビロンの黄金伝説」を基に作られています。全体的なストーリーは，映画と変わりませんが，ゲームだけのオリジナル・キャラクターなども登場しますので，映画を見てない人はもちろんのこと，見た人も映画とは一味ちがった楽しさがありますヨ！

映画を見た人も一応読んでみてネ!!

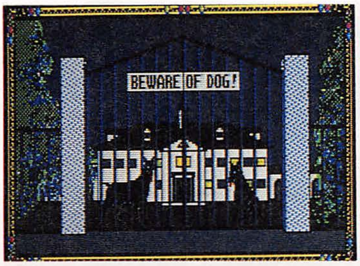
映画を見ていない人のために，「バビロンの黄金伝説」のストーリーを……。

ルパン，次元，五右衛門らといったおなじみの3人がニューヨークに来たきっかけは1枚の古ぼけた粘土板(ねんどばん)でした。一見するとただの粘土板のようでしたが，古代バビロニアの文字で，「黄金」と書かれていたのです。この言葉を聞いてルパンが黙っているハズがない！さっそく彼は粘土板の出所を調べた。するとおかしなことに，ニューヨークのど真ん中で発掘されたらしい。なぜ，2500年もの昔の粘土板が，バビロンから遠く離れたニューヨークに存在するのか？

ゲームの内容は，ルパン達が，ニューヨークに着いたところからスタートします。

もちろん，不二子や銭形警部などの準主役もバッチリ登場。

文頭の部分でふれたように，映画では登場しなかった，ルパンの昔の仕事仲間シュミットや正体不明の大富豪ロックウェルといったオリジナル・キャラクターの登場により，映画とはちがった意外な展開が見れたりもします。



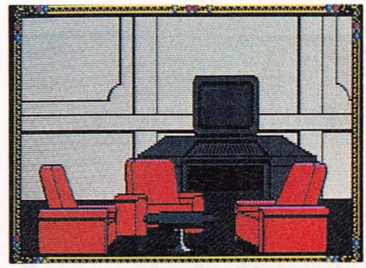
▲謎の男ロックウェルの屋敷。入口にはドーベルマンがいる。なんとかしなくては!?

▲スタート地点。ニューヨークの夜景がとってもキレイ！ボクも行ってみたいナァ

ところでゲームの内容は？

システム上で新しいこころみは見られないものの，もともとのシナリオが良いためか，ゲームをプレイしていて飽きがこないのです。それに，自分がするべきことが，不条理さがなく自然とわかってくるところが○。一言で言えば，ゲーム・バランスが良いのでしょう。

また，プレイヤーへの負担を考えたゲーム内容はとっても良いですヨ。簡単な例をあげれば，文字の表示速度などがとても良く調整されているのです。表示速度がおそすぎたり，速すぎたりするとどんなに良いゲームでもプレイに負担がかかってきますからね。


▲ルパンのアジトだ。ここでは，仲間との情報交換などをする

4,900円とは低価格！

4,900円！ ひと昔前のゲームの値段だと思いませんか!? 近ごろは，1万円ぐらいするのが当たり前ですからネ。だからと言って，カンちがいしないでください。このゲームがB級だから低価格なわけではないのです。東宝が言うには，感謝の気持ちからこの値段がでてきたらしいですけど。

ほかのソフトハウスもこうゆう風になるとウレシイんですけどネェ……。

▲このルパン様にかかればこんな宝石を取るのなんて朝めしまえサ！

▼もちろん，ゲームの中にも銭形のとっつぁんは登場するゾ。さぁ～て，逃げる用意はできたかい？

魔浄理子（マジョリコ）

ナツメ

■対応機種：PC-88SRシリーズ　■発売中
■価　格：8,800円

ちょっと前に，『ネクロポリス』というゲームでデビューをした，ナツメから発売されるパソコン・ソフトでの第2弾は，『デビルマン』のマンガで有名な永井豪のアシスタントだったという槇村さんが作った，『魔浄理子(マジョリコ) 淫靡界(インビゾーン)』。彼は，今までにも，エニックスから，『エルドラド伝奇』『ガンダーラ』などを発表しています。

ちょっぴり，やらしいグラフィックなどもでてきたりするアクションRPG!!

それでは，見てみましょう!!

早湾沙(サワンサ)ちゃんが鏡の中へさらわれたぁ!!

コノゲームのお話は，魔法の世界のお話です。魔浄理子(マジョリコ)と早湾沙(サワンサ)は大の仲良し。そんな2人がある日，早湾沙ちゃんのお母さんであるマジョリータ先生が留守の間に，先生の部屋にかってに入ってみました。すると，大きな布につつまれた立派な鏡がありました。実は2人とも，この大きな布は封印なので取ってはいけないと知っていたのですが……。好奇心旺盛な2人はその鏡の封印を解いてしまったのです。すると，サァー大変！鏡は大きな音をたてて割れてしまいました。おまけに，割れると同時に中から飛びだしてきた怪物の足が早湾沙ちゃんを鏡の中へと連れ去ってしまったのです。

早湾沙ちゃんを取りもどすために，魔浄理子は，鏡の中のインビゾーンへ向かうのでありました……。

息をもつかせぬ6個のワールド構成！

このゲーム，ジャンルわけをするとサイドビューのアクションRPGといえるでしょう。縦へのスクロールはしませんが横へのスクロールはしますので，画面切り替えなどのように待たされることはなくスムーズなゲーム展開が楽しめます。

▲各ステージを守っているドラゴン。とても強そうに見えるけどたいしたことないんだ

▲魔浄理子と早湾沙ちゃんのキャラクター紹介。それにしても早湾沙ちゃんのヘアー・スタイルがスゴイねェ～！

アクションRPGなので一応，ステージ数とかいう考えかたはあまり好きではないのですが，全6ワールドで構成されています。そして，ワールド内には三つのステージが用意されています。それぞれのワールドは，俗(ぞく)に言うデカキャラ，またはボスキャラに当たる女王がいます。また女王がいるステージは，三つのステージのうちの一つなので，ほかの残り二つは，女王の手下であるドラゴンがいることになっています。

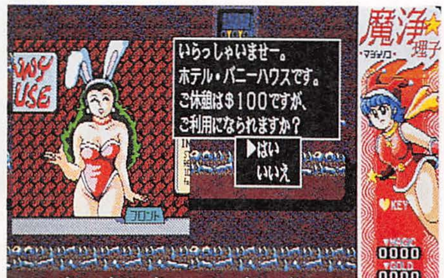
話はがらりと変わりますが，主人公が魔女ということでもちろん，魔法が登場!!この魔法が，攻撃用，変化用と二つの種類があり，不思議な魔法ばかり。そして，アイテムが最重要。なんてったって，最終目的であるイヤラシーザーを倒すためには，必要不可欠ですから……。

▼アイテム・ショップだ。ところで，こんなグラフィック，ベーマガに載せてもいいのカナ～!?

▲ゲーム内容は，アクションRPG。見てのとおり，サイドビュー・タイプだ

あと，このゲームで特におもしろいところは，自分が攻撃を受けるとどうなるか？ということ。なんと，攻撃を受けるとどんどん魔浄理子の着ている服が脱がされていって，着ている服がなくなったらゲーム・オーバーになってしまうのです。

普通のRPGにはつきもののショップもちゃんと登場。お店番のお姉さんはみんなキレイどころばかり!!でも，魔法の世界も金しだいなのサ……。



▲RPGだから宿屋はでてくるだろうと思っていたら，「ホテル・バニーハウス」だってサ……

悶々怪物（モンモンモンスター）

ホット・ビィ

■対応機種：MSX2／2＋(ROM)　■発売中
■価　格：6,800円

ホット・ビィから今月発売されるこの『悶々怪物（モンモンモンスター）』は，MSX2，2＋用のコミカル・アクション・ゲームです。

ゲームの主人公はホラー・ムービー等でおなじみのフランケンなのですが，暗かったり恐かったりではなく，かわいいイメージのフランケンが登場します。

フランケンは正義の味方

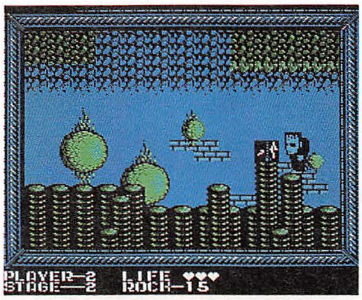
18世紀，ドイツのハイデルベルグの森が，このゲームの舞台です。フランケンは，フランケン博士によって造られた正義のモンスター。

博士はフランケンの他にもモンスターを造っていましたが，それらは博士を殺し，さらに人間を襲（おそ）いはじめたのです。

フランケンは，モンスターを率いている凶暴（きょうぼう）なメガルドを倒すべく，敵だらけのダンジョンをさまようのです。

パンチは強力!! ショットは電力!?

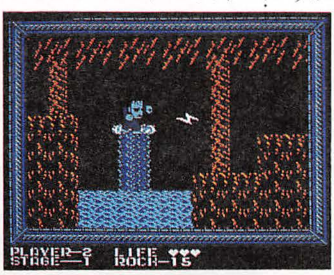
フランケンは直接攻撃のパンチと同時に，遠くから敵をねらえるイナズマのような電撃（ショット）をだします。パンチは敵を倒すというよりは，むしろ，岩，像柱などをこわすのに使います。これらをこわすことによって，その中に隠されたアイテムを取ったり，



▲通路内の障害物をこわすとアイテムが出現。パワーアップや体力回復アイテムなどがある

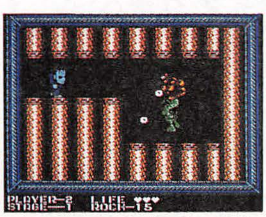
隠し通路を見つけたりすることができます。一見なんにもないようなところでも，パンチするとアイテムがでてくることもあるので怪（あや）しいと思ったらジャブするのがコツです。

ダンジョンは『ピットフォール』のように多重構造になっていて，落とし穴などでつながっています。このダンジョンで気をつけなければならないのは，水のある場所です。水に落ちるとラウンドの最初に引きもどされてしまうからです。また，水のあるところで間欠泉（かんけつせん）(水が吹きあがるところ)の上を渡るときには，アイテムのブーツが必要です。



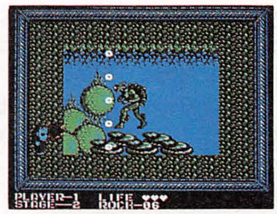
▶攻撃はパンチと同時にイナズマのような光線が撃てる。下の水路には要注意！ステージの最初までもどされるゾ

その他のアイテムは，体力を回復するものやショットを強力にするもの（慣通弾，回転弾)，ジャンプ力アップのブーツ，ロック（攻撃のアイテム。ストック可)，1UPと，全8種類あります。

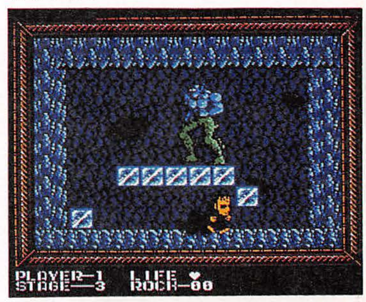

▲ステージ1のボスキャラだ。敵の弾の数が少ないので，こいつは楽勝！

▲もう一つの攻撃方法，岩爆弾。これは取るごとにストックできるゾ

▼こいつがステージ2のボスキャラ。何のへんてつもないカベをこわさないとここには来れない



▼このステージ3のボスキャラに到達するのにも，いろいろなトラップを抜けなければならない



いろんな動きが魅力

このゲームには全部で25（21＋ボスキャラ4)の敵キャラが登場します。それらが，いずれも特徴のある動きをしているのでゲームを楽しくしています。

ボスキャラは，サイクロプス，クラーケン，サイクロプスツバイ，そしてメガルドです。

最初の2匹は，弾の数があまり多くないので攻略は割とラクですが，後の2匹は弾が多かったり変な飛びかたをしたりするので要注意。でも，ボスキャラ攻撃で一番キツイのは，相当な数の弾を撃ちこまないと倒れてくれないところです。

アイテムのロック（岩）は，ボスキャラに対してとても有効ですヨ。

山下 章のパソコン・ゲーム

ホンキでPlay(プレイ) ホンネでReview(レビュー)!!

TARGET 9
ヴェイグス

ゲームアーツ

対応機種:PC-88SRシリーズ
価　　格:7,800円

PC-88シリーズというのは，正直言って，アクション・ゲームを作るのにはかなり不向きなパソコンだ。ハード・スクロール機能は付いてないし，スプライトだって，PCGだってない。そのため，多くのソフトハウスは，このマシンでゲーム性の高いアクションものを作るのに四苦八苦してきた。

が，そんなハンディをものともせずPC-8801mkIISRが登場したとき以来，88SRシリーズにおけるアクション・ゲームを追求しつづけているソフトハウスがある。それが，今月のホンキホンネのお題である『ヴェイグス』の発売元,「ゲームアーツ」なのだ!!

入口の自動ドアのマットを踏むと,「いらっしゃいませ」という音声合成のかわりに，ひょっとしたら例の声で「プレゼンティッド・バイ・ゲームアーツ」なんてメッセージが流れるのでは？

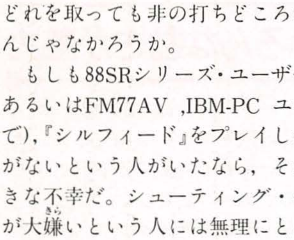
——そんなばかな想像をめぐらしながら，3月の上旬，ボクはゲームアーツを訪問した——。

ゲームアーツのアクションはなぜおもしろいのか？

「ヴェイグス」の第一印象

数あるパソコン・アクション・ゲームの中で，最高傑作(けっさく)だとボクが信じて疑わないのが（以前にも書いたよね），ゲームアーツの『シルフィード』。あの絶妙(ぜつみょう)のゲーム・バランス，色数は少ないがセンスのいい3Dグラフィック,ノリノリのBGM, 88というのが信じられないスピード感,超カッコいいデモと，どれを取っても非の打ちどころがないんじゃなかろうか。

もしも88SRシリーズ・ユーザーで（あるいはFM77AV ,IBM-PC ユーザーで),『シルフィード』をプレイしたことがないという人がいたなら，それは大きな不幸だ。シューティング・ゲームが大嫌(きら)いという人には無理にとは言わないが，そうでなければ今すぐにでもソフト・ショップに走って,『シルフィード』を買ってこよう。もうかれこれ2年以上前のゲームではあるけど，そのおもしろさは絶対保証する。なにしろ，このコーナー用に1枚写真を撮るだけでいいのに，懐(なつか)しさとおもしろさのあまり，思わず数時間プレイしつづけてしまったくらいなのだから。



◀88版『シルフィード』。感動的なゲームだ！

——と，なんだか思い入れの激しい文章からはじまっちゃったけど，その『シルフィード』以来ひさびさにゲームアーツが放(はな)つ純粋(じゅんすい)なアクション・ゲームが，この『ヴェイグス』だ。一体今度はどういうタイプのゲームなんだろうか？——期待を込めてプレイしたボクの第一印象から書いてみよう。

まず，一つめ，キャラがデカい。主人公がデカキャラだ。やはりこれは『ヴェイグス』を語るうえで，はずすことのできない要素だろう。96×64ドットと言ってもピンとこないかもしれないけど，ちょっとでもプログラムをかじったことのある人なら，これだけのサイズのキャラクターを，スプライトがないハード上でスムーズに動かすことがどれほどむずかしいことなのか，わかってもらえるハズ。しかも30とおりものアニメ・パターンが用意されていて，ヴェイグスがさまざまな動きを見せてくれる。『テグザー』『シルフィード』で十分納得していたにもかかわらず，ゲームアーツの技術力の高さには改めて驚(おどろ)かされてしまったわけだ。

そして二つめ。これはあくまでも第一印象だということを念頭に置いて読んでほしい。『ヴェイグス』は，強制横スクロールで，でてくる敵をひたすら撃ち落としていくゲームだ。同タイプの戦闘機型ゲームを最近イヤというほど見ているせいなのかもしれないけど，そうした作品と比べると，どうも『ヴェイグス』はスピード感に欠けるような気がしてならなかった。ミッション1のエリア1をクリアしたときのボクの正直な感想が「これはホンキ・ホンネで取りあげるまでもないか？」。

しかし，それから約30分後。エリア3，4とクリアしていくにつれて,「スピード感うんぬん」というボクの第一印象が大きな誤解(ごかい)だったということに気づいたのである——。

NOT.シューティングゲーム BUT.思考型アクション・ゲーム

まず一つ『ヴェイグス』の名誉(めいよ)のために弁明しておくと，ボクがはじめてプレイしたときのマシンが，4MHz(メガヘルツ)の88FRだった。ご存知の人もいるかもしれないけど，88FH以降に付いている8MHzモードと，それ以前のマシンの4MHzモードとでは，数字が表しているとおり，かなり処理速度に差があるの

だ。「88の機能の限界まで使い切った作品なので，申しわけないですが8MHzユーザーをメインに考えさせてもらってます」と，プログラマーの本間氏をして言わしめるくらいだから，4MHzのマシンでプレイして評価するってことは，『ヴェイグス』にとってすれば，はなはだ不本意なことかもしれない。実際，88VAの8MHzモードでプレイしたところ，ファースト・プレイのときとは比較にならないほどのスピーディなゲームとしてボクの目に映った。

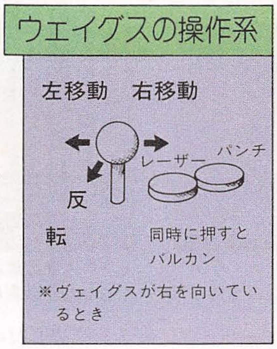
が，しかし。そうしたスピード感について不平不満を言う以前に，ボクは『ヴェイグス』というゲームの本質を根本的に誤解していたのだ。

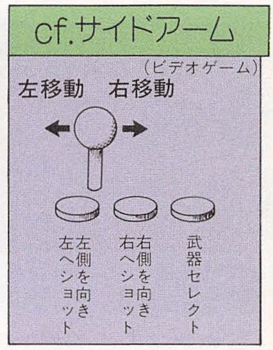
『ヴェイグス』は，『テクザー』や『シルフィード』のような，スピード感を第一とするバリバリのシューティング・ゲームではない。一瞬のうちに状況を把握し，どの武器をどのように使って対処するか判断することをくり返す，極めて思考性の高いアクション・ゲームなのである。

たとえば，主人公ロボット・ヴェイグスには，3種類の武器がある。①威力は弱いが前方180度どこでもねらえるバルカン，②水平方向に発射するビーム砲，③最大の威力を持つフィールド・パンチ（ちなみに，それぞれの初期状態の攻撃力の比率が，①：②：③＝1：10：50となっている）。

ここで言う武器に関する思考性とはもちろんどの武器を使うかということを瞬時に判断する作業のことだ。単純に威力だけを見ればフィールド・パンチがベストだけど，パンチというだけあって射程が短いので，よほど敵に接近しないと使えない。ビーム砲が一番ノーマルに使えるものの，死角となる範囲（画面下段など）に敵が出現した場合には，威力を無視してバルカンを使う必要性がでてくる――そうしたデータを頭に入れておいて，武器選択をしなければいけないゲームというのは，やはりただひたすら撃ちまくるシューティング・ゲームとはちょっと勝手がちがう。

また，「弾を前に撃ちながら後退できる」というシステム，これには好感が持てた。この手のアクション・ゲームでは，レバーを入れた方向に自機が向き弾を左右に撃ちわけられるのが一般的だ。しかし，『ヴェイグス』では，レバーを左に入れたからといって，自機は左を向かない。あくまでも右を向いたまま，左へ移動していくだけなのだ。これを利用すれば，硬い敵でもジリジリと後退しながら一定の間合いを保ち，弾を撃ちつづけて破壊することができる。アーケード業界で，SNKなどが例の回転ダイアル・コンパネ（ループレバーと言うらしい）で実現しているシステムを『ヴェイグス』はうまく採り入れているわけだ。





では，『ヴェイグス』で自機を逆方向に向かせたいときはどうすればいいのか？右上の図を見てもらえばわかるとおり，進行方向の逆ななめ下にレバーを入れればOKだ。少々操作しずらい感じもするけど，ジョイスティックに対応させるためにはこうするしかなかったのだろう。3ボタンならば，ビデオゲーム『サイドアーム』のようなこともできたんだろうけど……。

とは言え，その「反転」という行為すらうまくゲームに組み込んでいるあたりはサスガだ。ヴェイグスが逆向きに反転する時間が約1秒。その間，ヴェイグスは敵のすべての攻撃に対して無敵になり，通常の約2倍のスピードで移動ができるように設定されている。ちょうど『スカイキッド』の宙返りのようなものだと思ってもらえばいい。

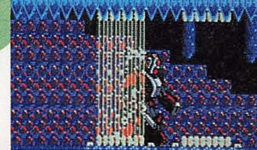
えっ？それならずっと反転しつづけていれば，楽勝で最後まで行けるのかって？――アマイ！そんなわけはない。反転しつづけるタイミングというのがむずかしいし，なによりも敵を倒した数によってパワーアップが決定されるので，ずっと反転ばかりしていると，倒さなければいけない親玉にまったく歯がたたないのだから。

『ヴェイグス』のおもしろさとは何だろう？――そう聞かれたら，ボクは迷わずにこう答える。「し烈な攻撃を反転ですり抜けて，敵の本体に接近してフィールド・パンチをぶち込んだときのアノ爽快感でしょう」

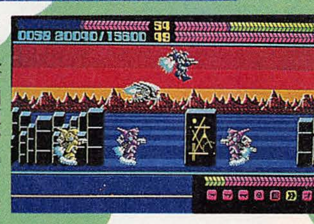
「ヴェイグス」と「ローガス」の浅からぬ縁

さて，こうして『ヴェイグス』の思考性部分を追求していくと，必然的に（？），PC-98で1年ほど前に発売されたあるひとつのゲームにぶち当たる。ロボットが主人公であるという点，前に弾を撃ちながら後退できるという点，戦略的な戦いが要求される点，その他多くの類似点が認められるゲーム――そう，ランダムハウスの『獣神ローガス』がそれだ。

『ヴェイグス』のスタッフは，『ローガス』から何らかの影響を受けたんだろうか？　そのへんを，本間氏にうかがってみた。



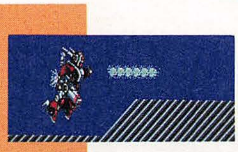
▼ご覧のとおり，絶え間なく張られたレーザー・バリアも，反転を利用すればノーダメージで抜けられる



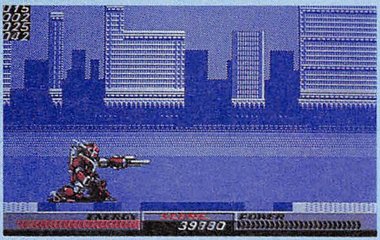
▶これが問題の『ローガス』。非常に戦略性の高いアクション・ゲームだった。似てるぞ似てるぞ！

▲①バルカン。上下のキーで発射角を変更可能。威力が弱いのが難点

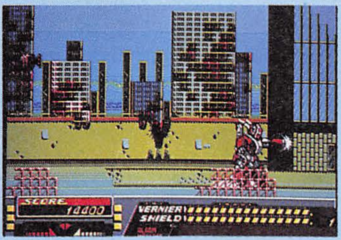
▲②ビーム砲。ジャンプして連射すると自機を空中静止させられる



▲③フィールド・パンチ。攻撃力最大で当たり判定も大きい



▲本邦初公開，これが初期プロト版『ヴェイグス』だ!! 背景がワンプレーンだったんだ



▲同じ場面で現在の『ヴェイグス』。比べるとかなり豪華になっている

実を言いますと，企画がスタートした当初，87年の4月頃ですかね，その頃は『ヴェイグス』は純粋なアクション・ゲームではなかったんです。もっとはっきり言いますと，問題の『ローガス』そのものだったわけなんですね。戦略ウインドゥもあったし，スクロールも自機に合わせて左右に動かせるようになっていました。

で，こりゃおもしろくなるぞと思っていた矢先に『ローガス』に発売されてしまって(笑)。まさに，先にやられたあってカンジでした。

仕方がないから，どうせならウチお得意のバリバリのアクション・ゲームにしてしまおうってことになって今の形に落ち着いたわけです」

以前，任天堂の宮本氏に取材にうかがったときに，「いいゲームを作りたかったら，類似した要素を持った作品が先行発売したからといって，自分が本当にやりたかったことを変えないことでです」というお話を聞いたことがあった。たしかにそれは正論だと思う。

だが，今回の『ヴェイグス』に関しては，話を聞けば聞くほど，あまりにも最初の企画が『ローガス』と似すぎていた。一部だけならまだしも，システムの大部分が酷似しているというのは，やはりソフトのクオリティで勝負するゲームアーツのプライドが許さなかったのだろう。

そこで登場した，純粋なアクション・ゲームへの変更案——。最初の企画でさえそれほど余裕のあるものではなかっただろうに，その変更を受け入れた技術力，そしてちゃんとゲームとして仕上げてしまったスタッフの力量には，くどいようだがサスガと言わざるを得ない。

「ゲームになっている ゲームを作るための秘訣

『ヴェイグス』で惜しむらくは，ミッションごとのコンティニュー，セーブ機能が付いていないことだろう。クリアするまでの2時間10分（4MHzだと3時間半近く）緊張を保ちつづけるのは相当キツイことだし，ましてや2時間プレイしたところでゲーム・オーバーになってしまったときの悔しさと言ったら……。面セレクトなどという安直な㊙ワザよりは，やっぱり各ミッションのはじめからになるコンティニューを付けてほしかったように思う(『スーパーマリオ』方式のヤツね)。

ま，そういう個人的な要望はあるにせよ，客観的に見た場合，『ヴェイグス』はまちがいなくアクション・ゲームの水準レベルをクリアしているゲームだと言うことができるだろう。それは決して，グラフィックがキレイだからとか，ロボットがアニメアニメしているからとかいう理由によってではない。一見ハデではあるものの，遊びこむほど真のおもしろさがわかってくる——そうしたツボを心得たゲーム構成が『ヴェイグス』の持ち味であるからだ。

ゲームアーツの遊び心を見る
「ヴェイグス」㊙テクニック集

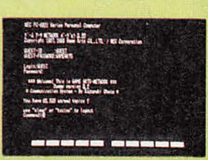
『シルフィード』にしろ『自己中』にしろ，ゲームアーツのゲームってのは，ユニークな遊び技が山ほど入ってるんだよね。そうした観点から『ヴェイグス』を見てみると——あったぞあったぞ，こんなにあったぞ！

CDVモードで音楽＋映像を観賞する

V F Rのキーを押しながらゲームを立ちあげると，グラフィックとシンクロしながら1～15面のBGMが聞けちゃう。単なるCDモードじゃなくて，映像を加えたCDVモードにしたあたり，オッシャレ～!!

SDヴェイグスで遊ぶ

ディスク1の中に入っている“SDV.BAS”というファイルをロードしてRUNすると，『スーパー・ディフォルメ・ヴェイグス』が遊べてしまう。WIDTH 40,25を実行しておくことを忘れないように。



ゲームアーツ・ネットにアクセス(?)する

ディスク1をドライブ1に，ディスク4をドライブ2に入れて立ちあげると，パソコン通信のような画面になる。loginに「GUEST」，passwordに「GAMEARTS」と答えれば，ゲームアーツ・ネットに入れるのだ。「?」と入力すれば，ボード一覧がでるヨ。

「開発室の一日」を読む

ディスク3，またはディスク4をドライブ1に入れ，T Mを押しながら立ちあげると，『ヴェイグス』開発スタッフたちの日記のようなものが読める。IWAクンがじつにいいキャラしてるなあ。

難易度を調整してプレイする

ゲームを立ちあげるときに以下のキーを押していると，それぞれおもしろい名前のモードになって難易度が変わる。

- S U M：サムしかとけないだろうモード……難易度1段階UP
- I Y A：これでとけるんじゃないモード……難易度1段階DOWN
- A N O：もうしょーがないモード……難易度2段階DOWN
- I W A：IWA君にもとけるモード……難易度3段階DOWN

では，一体どうすれば，そのようなツボを突いたゲームを作ることができるのだろうか？本間氏に聞いてみた。

「『ヴェイグス』の細かな設計ですか？　いや〜，正直言って，何も考えてませんでした(笑)。ただ，プレイしていて本当に楽しいゲーム，何も考えずに遊べるゲームを作ろうとしただけなんです」

本間氏の回答にボクが不得要領な顔をしていると，グラフィック・デザイナーの安住氏がこう付け加えてくれた。

「ボクらはまず，自分がこんなゲームで遊べたらいいだろうなあという理想形を頭に描きます。こんな敵がでてきて，あんな攻撃をしてきて，それをこっちがこういうふうによけるとか……。で，できる限りその理想形に近づけるようにと努力していくわけです。もともとボクはアーケードのグラフィックをやっていた人間なんで，スプライトがあるのを当然だと思って，リキの入ったグラフィックを描いたりします。すると，それに意気を感じてくれた本間クンが動かしくれる——そういったお互いの刺激し合いのようなことがくり返されて技術的にも内容的にもシェイプアップされていくわけです」

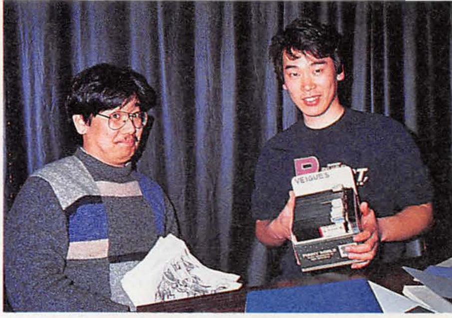
——ここまで原稿を書いてきて，ふと思った。そう，『ヴェイグス』は，いわゆるひとつの「ゲームになっている」ゲームなのだ。

ゲームになっている——そんなのゲームである以上当たり前なんじゃないかと思うかもしれないが，どっこい最近のゲームには「ゲームになっていない」ゲームが多すぎる。これは読者のみなさんも痛感していることだと思う。スプライトがある，バックが二重スクロールする——そうしたハードの性能におんぶした，何も考えてないとしか言いようのない動きのキャラクターたちがでてくるだけのおそ松な——おっと，字がちがった，お粗末な内容のゲームが，あまりにも多く世の中に出回りすぎているのだ。

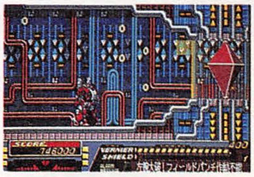
『ヴェイグス』は，PC-88というハンディキャップを背負った（あくまでも比較論だが）マシンで，ちゃんと「ゲームになっている」ゲームを見せてくれた。それよりも恵まれたハードを使いながら，なぜ「ゲームになってない」などという酷評を受ける運命にあるゲームが，世の中には存在するんだろう？

ゲームアーツのスタッフのお話をうかがっているうちに，ボクにはその疑問に対する回答の一部がチラリと見えたような気がした。

おもしろいゲームが作れるかどうかは，そのスタッフのゲームに対する情熱が大きく反映しているのだ。



▲今回の取材でお世話になったプログラマーの本間氏(右)と，グラフィックの安住氏



▶特別にお見せしよう、コイツがラストの親玉だ！　実は全17面だったりする

本当に自分でも遊べるゲームが作りたい，いいかげんな妥協でつまらないゲームだけは作りたくない——どこのソフトハウスのゲーム制作者も常に考えているはずのことではある。しかし心の底からそう願いながら，スタッフ全員がプロフェッショナル意識に徹してそれを実現できるか，さらにそのような仕事環境を維持できるか。

そうした可能性の達成度は，高い確率で制作スタッフのゲームに対する思い入れ，愛情に比例するにちがいないのである。

最初から強力なビームを持ってプレイする

1〜6のキーを押しながら立ちあげると（テンキー不可），押したキーのレベルのビームを装着することができちゃう。ただし，1面だけなので，あまり実用性はないけど……。

面をセレクトする

『ヴェイグス』究極の奥義がこれ。ドライブ1に『ヴェイグス』のディスク2，ドライブ2に『シルフィード』のディスク2を入れて立ちあげると，そのやりかたが表示される。

それだけじゃわからないという人もいると思うので，くわしく説明しよう。

①ディスク2をドライブ1，ディスク3をドライブ2に入れ，PCキーを押しながら立ちあげ，以下のように設定する。

●初期設定

立ちあげモード	：BASIC
1行あたりの文字数	：40字
1画面あたりの行数	：20行
システムの立ちあげ	：ROM

●RS232C設定

通信方式	：半二重
Xパラメータ	：有効
ストップビット長	：2ビット
データビット長	：8ビット
Sパラメータ	：有効
DELコード	：有効
パリティチェック	：有り
パリティ	：偶数

②BASICのコマンド待ちの状態になるから，以下のように入力する。

'□VEIGUES□AREA□SELECT□MODE□」（□はスペース）

③再度PCキーを押しながら立ちあげ，以下のように初期設定を変更する。

立ちあげモード	：ターミナル
システムの立ちあげ	：ディスク

④設定が終わるとリセットがかかるから，そうしたらCTRLキーと以下のキー（すべてテンキー）を押しながら立ちあげると，その指定の面からはじまる。（CAPSはロックしないこと）。

（注）PCキーが付いていない88シリーズは，ディップ・スイッチを使って①③の設定を行なうこと。

	[RET]	[.]	[,]	[0]
1面	1	0	0	0
2面	0	1	0	0
3面	1	1	0	0
4面	0	0	1	0
5面	1	0	1	0
6面	0	1	1	0
7面	1	1	1	0
8面	0	0	0	1
9面	1	0	0	1
10面	0	1	0	1
11面	1	1	0	1
12面	0	0	1	1
13面	1	0	1	1
14面	0	1	1	1
15面	1	1	1	1

（1＝ON,0＝OFF）

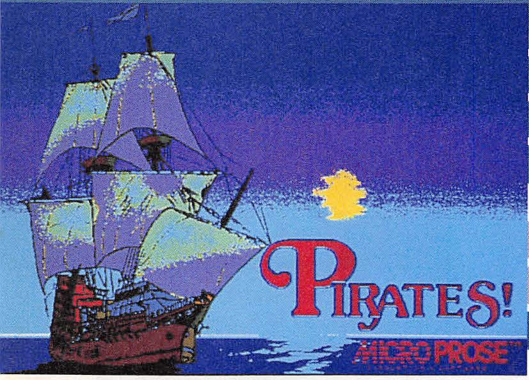
●〔N〕〔R〕〔7〕〔5〕〔0〕
仮エンディング（ディスク入れ替え）
ディスク入れ替えメッセージ表示中

●〔CTRL〕〔GRPH〕〔DEL〕〔RET〕　16面
その後，ドライブ1をアクセスした直後

●〔ROLL UP〕〔ROLL DOWN〕　17面

無敵でプレイする

これはズバリ教えちゃうとつまんなくなっちゃうのでヒントだけ。面セレクトを行なったあとの状態で，あるキーをロックしたままプレイしていればOKだ。自分で捜してね！



パイレーツ!

マイクロプローズジャパン

対応機種:PC-9801シリーズ　価格:9,800円

Written by 神崎祥雄

『F-15 ストライク・イーグル』や『ガンシップ』などフラスト・シミュレーターで知られる,マイクロプローズ社。これら,IBM-PCでの作品を,日本の各機種に移植・発売するマイクロプローズジャパンの第1弾『パイレーツ!』が発売されました。

17世紀のカリブ海,海賊達(かいぞくたち)が我がもの顔で暴(あば)れ回った時代を舞台とする,アクション・シミュレーション。綿密(めんみつ)な取材に基づく独特なシステムで,残虐(ざんぎゃく)な海賊の気分を思う存分味わえます。

ストラテジー・シミュレーション全盛のパソコン・ゲームですが,プレイヤーの自由度がほとんど制限されないこんな変わったタイプのシミュレーションもぜひプレイしてみてはどうですか。

ストラテジー・タイプだけがシミュレーションじゃない!

普通シミュレーション・ゲームというと,思考型のウォーゲーム,すなわち,コンピュータと人間が戦略を闘わせる,数値操作型の非リアルタイムのゲームというイメージが強いのですが,このゲームはそれらとは大きく趣(おもむき)を異にします。

パッケージなどのうたい文句には,「アクション,シミュレーション,AVG,RPG等ゲームに要求されるすべての要素を満たした」みたいなことが書いてあって,一瞬「単にゴッタ煮なのかな」と思わせるのですが,そうではありません。このゲームは,「海賊」というテーマについての綿密な資料調査を元に,その一つ一つの事実がもっとも効果的に表現できるゲームの形式をそれぞれ選び,組み合わせた,といったような作りかたをしているのです。

たとえば帆船(はんせん)のアクション,たとえば剣による闘い,たとえば相場のちがう島々での貿易,たとえば長い追跡(ついせき)による謎解き,それらの一つ一つは,見たことのあるありふれたものであるかもしれません。しかし,それらはみな,実際の海賊の行動に基づいて作られているため,一見地味に見えるグラフィックのアクション・シーンなども,その細部まで実にリアルなのです。そして,これらさまざまなタイプのゲームの組み合わせ全体をプレイすることで,プレイヤーは,当時の海賊の生活全体を追体験することになるわけです。

もう一つ特筆すべきは,ゲーム内での行動の自由度の大きさです。たくさんの情報が与えられてはいますが,すべての決断はプレイヤーが握(にぎ)っています。プレイヤーはこの世界の中で,1人の海賊船の船長となって,自分の信じるままに行動すればいい。しかもそれは単にでたらめに進むと言うわけではなく,プレイヤーがたどった道筋が一つの物語として感じられるようになっている。つまり,このゲームをプレイすることがそのまま人生のある凝縮(ぎょうしゅく)された形を体験することになる,といっても言い過ぎではありません。ゲームにおけるリアリズム,あるいは疑似体験とは,結局そういうものではないか,という一つの回答を見せられたような気がする作品です。

さあ,旅にでよう!

このゲームには,海賊として自分の生涯(しょうがい)を賭(か)けてプレイするモードと歴史上に残る有名な遠征隊を指揮するモードがあります。さらに前者のほうには,銀の帝国(1560年)~海賊の没落(1680年)の歴史上の一場面を選択してプレイすることもできますが,ここではもっともプレイしやすい時代「海賊のヒーロー達(1660年)」で紹介しましょう。

▲海賊達は君の知識を試す。「銀の輸送隊がポルトペロの町に着いたのは1660年のいつ頃だったか答えてみろ」(マニュアルに年表が載ってるよ)

▲敵の船長を倒して船を奪い取るとはじめてパイレーツとして認められる

1660年,あなたは25才,海賊達がもっとも輝いていた時代です。このゲームでは,これから40年であなたがどれだけ出世できるかを競(きそ)います。

最初に乗り込む船は,操縦の簡単な小さな船(スループ船)ですから,風はあまり気にせずに,いろんな町を巡(めぐ)ってみましょう。

◀いざ,出航!偏西風をうまくつかむことが操船テクニックのポイントだ

町での行動が大きな情報源

総督

カリブ海に浮かぶ一つ一つの島は,イギリス,フランス,オランダ,スペインいずれかの植民地であり,町には総督(そうとく)が派遣(はけん)されています。この総督の館(やかた)に行

くと，その時点での四か国の情勢を知ることができます。また時には総督は，「急ぎの任務」を依頼してきます。「どこそこの町にいるスパイに手紙を渡してくれ」といった簡単なものから，「○○という海賊を捕まえて殺せ」「甥が捕らわれている町を攻撃して占領しろ」といった結構ムチャなものまで。とにかくこの任務を遂行することで，その国でのあなたの階級があがっていくわけです。

▶総督は現在の政治情勢を教えてくれる。時にはある任務を与えることもある

居酒屋

自分の評判を聞きつけて，いろんな人たちがやってきます。情報を売るもの，宝の地図の断片を売りつけようとするもの，船員として雇ってもらおうとするもの。

情報や地図は手にいれておくに越したことはありませんが，船員を雇いすぎるのは考えものです。船団を維持し，戦闘を有利に進めるためには，船員の数は多いに越したことはないのですが，不必要に多すぎると，不満が増加し，士気が低下します。また略奪物のわけ前が減ってしまい，自分の評判が悪くなります。

このゲームでは，船長であるプレイヤーの「評判」が重要な要素となります。それによって，いい船員がたくさん集まるか，そうでないかが決まってくるのです。

◀居酒屋では，君の評判を聞きつけた船乗りが雇ってくれと頼みにくる

▲町の情報や宝の地図を売りつけてくる旅人に会うこともある

商人

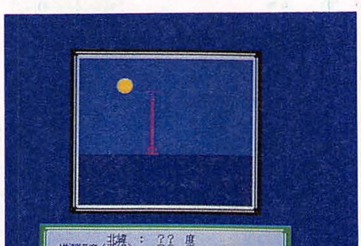
一つ一つの町は，それぞれ経済状態がちがっていて，それによって食料，物資，砂糖，大砲といったものの値段の相場が変わってきます。また政治，経済の状況によっては，海賊とは取り引きしてくれない商人もいます。

▲略奪品は商人のところで金貨に替えられる。町によって相場がちがうので，できるだけ高い町に行こう

海賊の人生は航海にあり!

海賊の生活は，航海のくり返しです。船員を募集し，海に乗りだし，略奪をくり返します。船を乗っ取り，町を襲い，財宝を探索し……何か月か航海を続けると，乗組員達が略奪品の分配を求めてきます。商人にすべての持ち物を売って金に換え，乗組員達に公平に分配します（このときの乗組員達の満足度によって，自分の評判があがったりもさがったりもします）。自分の手元には，船長の取り分と1隻の船が残されますから，それを元にもう一度船員を集め，つぎの航海に乗りだします。これをくり返すうちに，評判もあがり，財産もたまっていきます（もちろんそう簡単にはうまくいきません……）。

一つ一つの航海の目的は，特に決まっているわけではありません。総督から任務を依頼されたとしても，それをどうしてもやらなければならないというわけではないのです。自国，または友好国の利益になるようなことをすれば(敵国の船や町を攻撃する)，その国での階級はあがって行きますが，プレイヤーはあくまで「海賊」であって「軍隊」じゃないんですから，ある国にいつまでも忠誠をつくす必要はありません。年代が進行するにつれ，国際状況も変化しますから，「昨日の友は今日の敵」ということも……。つまり，すべては船長であるプレイヤーの判断と決断にかかっている，という訳です。



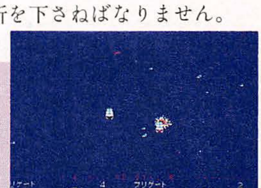
▲自分の位置は六分儀で確認し地図を頼りに航海をすることになる

▶パーティの状態は常にチェックするように。船員が不満をもつと反乱を起こすこともある

▲敵の海域でスループ船に遭遇。船の規模を確認してから戦闘に入ろう

戦闘

海戦の細かいやりかたは，状況や，船の種類等によってさまざまに変わってきます。風の方向と帆の上げ下げでスピードをコントロールし，正確に敵をねらって砲撃し，また敵の弾を巧みによけなければなりません。敵もこちらの動きを判断して行動しています。こちらが弱いとなれば接舷しようと追ってくるし，逆にこちらが圧倒的に強いとなれば，帆を全開にして一目散に逃げだします。船長は的確に状況を判断し，決断を下さねばなりません。



▶大砲は舷側にあるので真横にしか撃てない。船員の士気によって玉込めにかかる時間が左右されることに注意

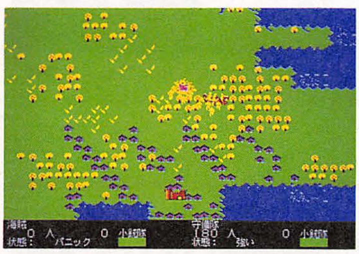
船の上での戦いは，船長同士の剣による一騎討ちとして表現されます。もちろん，他の船員達も戦っているのですが，「船長は特に先頭にたって戦わなければならない」というのが，この時代の戦闘でした。

この一騎討ちのシーンは，一風変わった，フェンシングをシミュレートし

▲敵船に接舷すると船上での決闘になる。ここではフェンシングのテクニックがものをいう

たアクション・モードです。一人一人ちがう敵の動きを素早く読んで，すきをねらって攻撃しなければなりません。

戦闘には，この敵船との海戦のほかに，沿岸から町を攻撃したり，行軍しての陸戦などいろいろな状況にでくわしますが，操船・砲撃技術にしろ，陸での銃撃戦にしろ，当時の実際の戦法に乗っ取った設定がなされているのが『パイレーツ！』の特徴です。



▲陸戦では2〜3の部隊を指揮することになる。敵を砦からおびきだして戦ったりもできる

敗北

戦いに破れたり，難破(なんぱ)して最後の1隻を失ったりすると，牢(ろう)に閉じ込められる，あるいは無人島に取り残される，といった悲惨(ひさん)な運命が待っています。それでもまだ，若くて健康なうちは，数か月後に通りかかった昔の仲間が，捕虜交換(ほりょこうかん)で助けてくれるのですが，敗北をくり返すと，傷は増え，健康状態は悪化し，やがて友人が引退を勧告するようになります。

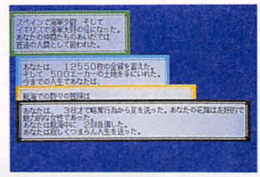
▲敗北の図。再び航海にもどれるが，君の功績に傷が付くことになるぞ

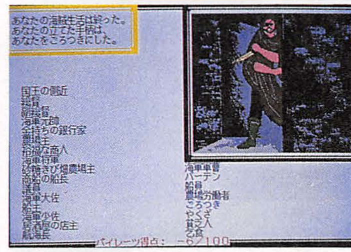
億万長者になるか，貧乏農場へ行くか…まさに人生ゲーム

このゲームには，特定の目的，ゴールといったものはありません。海賊生活を何年，あるいは何十年か続け，財を蓄(たくわ)え，名声も得て，「ここらが潮時だな」というところで引退します。すると，それまでの生活の結果や評判と，下は「乞食」「やくざ」「ごろつき」から，上は「国王の側近」まで，それまでの生活に応じた，「残りの人生」の結果，そして「得点」がでてきます。あなたの海賊人生が，行動と財産と名声によって評価されるわけです。

貧しく生まれ卑(いや)しい身分からはじまり，西インド諸島の財宝を求めて旅立ち，富と安楽と高い地位を勝ちえる栄光の生涯を手にする。このゲームはそれが可能だった時代を背景にした，まさに人生ゲームなのです。

また，背景となっている植民地の歴史や地理についても，最初から全部知っている必要はなく，プレイしながら自然に頭に入ってくるようになっていて，「とってもお勉強になる」ゲームです。





▲君の海賊人生が地位と名声により評価される。このように"ごろつき"で終わってしまっては，あまりにも恥ずかしいぞ

人生には，たくさんのイベントがある

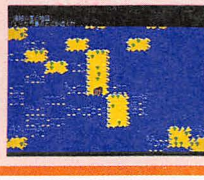
結婚

無名時代はバカにしてた総督の娘も名をあげるに連れて相手にしてくれるようになる。ライバルの求婚者を決闘で倒し，花嫁を手にいれろ！

▲たとえ彼女が君にホレていても，彼女の求婚相手と決闘して勝たなければ結婚できないぞ

宝

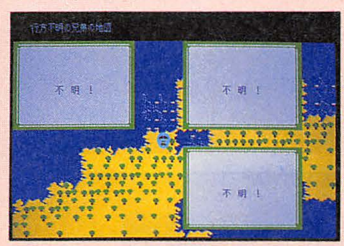
居酒屋で，あやしげな宝の地図を売りつける者がいる。これを頼りに宝を探り当てれば金銀財宝ザックザク。これぞ海賊の醍醐(だいご)味ってもんだ。



◀旅人から買った地図がこれ。これを頼りに金銀財宝を捜しに行こう

救出

行方不明の肉親が，どこか植民地に捕らえられているらしい。手がかりを知る悪党を倒すと，その断片地図が手に入るので，それを頼りに家族を救出しよう。



▲手がかりを知る悪党から奪い取った地図。家族の救出も幸せな人生を送るための大切な目的だ

銀の輸送隊・宝船

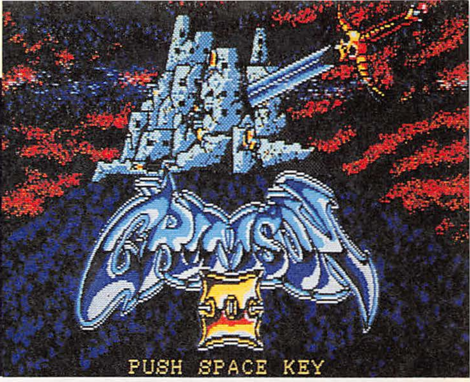
当時スペインは，ペルーとメキシコの植民地から銀を輸送していた。これを襲撃(しゅうげき)すれば巨万の富が得られる。捕まえた海賊や，妻にした総督の娘などから得られた切れ切れの情報から，この船団の行き先を突き止め，停泊(ていはく)している町を襲うのだ。

クリムゾンII

クリスタルソフト

対応機種：PC-88SRシリーズ
価　　格：7.800円

Written by
ロッキー引本



ウーン！　なつかしいナァ～，『クリムゾン』。実は，ボクのカラーページのデビューはこのゲームだったんだ。そして，今月は３月10日に発売された，『クリムゾン』の続編『クリムゾンII　邪神の逆襲』をレビューしちゃうゾ。

前作よりも数段にスケールアップした，この『クリムゾンII』。シナリオはもちろんのこと，操作性もアップ！　特にマルチシナリオ・リンク方式は目新しい!!　この方式がどんなものか，じっくり紹介していこう。

クリムゾンの逆襲

『クリムゾンII』のストーリーを紹介する前に，前作のあらすじをふり返ってみよう。

ずっと，ずっと，未来の話である。この世界は，「クリムゾン」という怪物に支配されていた。それでも，人類はどうにか，城や町を築き，自らの身を守り生活していた。その城や町に３人の勇者達がいた。その３人の内の２人は，アーノルドとイザベラといい，もう１人は，主人公であった。そして，その３人は，とうとう苦難の旅を終わらせた。クリムゾンを倒したのだ。なんと，クリムゾンは，古代人が作ったロボットであった。

と，ここまでが前作のストーリー。そして，『クリムゾンII』のストーリーは，というと……。

３人の勇者達がクリムゾンを倒して

Scenario I　戦士ゴーバス

老戦士アーノルドから光の玉をもらったゴーバスは，アバの神殿で成人の儀式を受ける。そこで，神の声に従い，聖なる勇者を持つことになる。

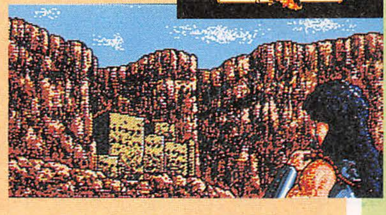
このシナリオでは，なんと，前作で主人公と共に戦ったアーノルドに出会うことができる。

難度は，ゴーバスが強い上にモンスターが弱いので，とってもラクだろう。でも，ちょっとダンジョンが入り組んでるかナ？

▼サァ！　シナリオⅠのスタートだ。最初は，このゴーバスが成人の儀式を受けるまでのお話

◀ゴーバスが話をしているのは，前作で勇者と共に戦ったアーノルドだ。今では，ただの老人にしか見えないネ

▶悪霊との戦闘。いくら，ゴーバスが戦士だからと言ってレベルアップをかさねないとツライぞ



▶アバの神殿が見えてきた！　ゴーバスは成人の儀式を受けるのだ

◀アバの神殿にたどりついた戦士ゴーバスは成人とみとめられ，そして，勇者の来る時を待つのであった

Scenario II　僧侶リーマ

僧侶になるための寺院で修業を終えたリーマは，さらにきびしい修業するためにイリアス山の頂上に向かう。彼も勇者の来るのを待つことになる。

村長の娘を助けるために薬を手に入れに行かなければならない。これがイベントだ。

難度は，ゴーバスのシナリオと同等の強さのモンスターがでてきたら……。と考えていたが，僧侶リーマにあわせてモンスターは弱い。が，毒を使ってくるゾ。

▼この寺院で修業をつんだリーマは，もっと高度な修業をつむためにイリアス山の頂上をめざす

▶このシナリオから特殊攻撃として毒の攻撃がでてくる。リーマは僧侶なのでレベルがあがればポイズンキラーが使用できるようになるが，それまでは，薬を買っておこう！

▶寺院で修業をする僧侶リーマ。僧侶なだけに頭がスキンヘアーだゾ

◀何か月，いや何年後にくるかもわからぬ勇者を待ちながらリーマは修業するのだった

から50年後。平和な世界が再び邪悪な影に覆いつくされそうとしていた。

ノーポリという町があった。そこの長老が，ある夜，不吉な流星を見たのだ。邪悪な者の復活の前兆を感じた彼は，ひとりの若者を呼んだ。その若者は父からゆずり受けた不思議な玉を持っていた。

伝説によると，五つの宝玉を持つ勇者達5人が世界を平和に導くと言う。

若者は聖なる勇者としての運命を受け入れ，残る4人を捜しだし，邪悪なる者を滅ぼすために旅立つ……。

同じころ，残る4人の勇者達もそれぞれに啓示を受け，聖なる勇者が現れるのを待つのであった。

と，まぁ，こんな感じでスタートするわけだけど，それにしても続き物ってのは，映画だろうがゲームだろうが楽しいよネェ～！

だって，前作に登場したキャラが続編にでてきただけでも，その伏線がどう描かれているか実に興味深いもんネ。

マルチシナリオ・リンク方式とは！

読者のみなさん！　「スクウェア」というソフトハウスから発売された『キングスナイト』っていうアクションRPGを憶えているカナ!?　PC-88SRなどでも，『キングスナイトスペシャル』として発売されたんだけど…。そして，実を言うと，この『クリムゾンII』で採用された，画期的なシステム，マルチシナリオ・リンク方式は，もう，『キングスナイト』で使われていたんだ（たぶん，これがはじめだと思う！）。それでは，マルチシナリオ・リンク方式とは，どんなシステムなのか説明してみよう。

普通，パソコンRPGには，パーティを組む場合，ゲーム・スタート時に仲間にしちゃう（パーティを作成してしまう），『ウィザードリィ』みたいなものと，まず，主人公を作り，その主人公がゲーム中に冒険している間に仲間を増やしていく，『ドラクエII』のようなものがあるんだ。ちなみに，『クリムゾンI』は，後者。だけれど，この『クリムゾンII』でのマルチシナリオ方式は，後者の要素も持っているがまるっきりちがうものなのだ。どこがちがうのかというと，決定的なこととして，シナリオが1本だけではないのだ。しかし，けっして，『ソーサリアン』のように1本1本のシナリオが独立しているオムニバス形式ではなく，シナリオがうまく組み合ってできている。

簡単にいうと，この『クリムゾンII』では，戦士，女戦士，僧侶，魔法使い，勇者，と5人のキャラが登場する。5人のキャラの内，勇者を除く4人はそれぞれ，ストーリーの部分でもふれたように勇者をある場所で待っている。しかし，ゲームをスタートさせてすぐにその場所で待っている訳でなく，プレイヤーは，勇者を除く4人をそれぞ

Senario III 魔法使いマーロン

名高い魔法使いの弟子になろうと決心したマーロンは，パンロン山に向かい，そこで自分の運命を知る。

はじめにでてくる海をはさんでそびえる2本の塔は，ただの通路みたいなものなので安心サ！　試練の塔での赤いトビラは，まだ気にしなくてもいい。

難度は，リーマと同じくらい。ただ，このシナリオでは，解くことができない謎がでてくるのでよく頭に入れとくように！　最後のシナリオに関係してるので…。

▼魔法使いになるためマーロンは，パンロン山の魔法使いに弟子入りしに行く

◀三つ目のシナリオともなると，モンスターが外見だけでもとってもこわい！

▶魔法使いに教えを受けるマーロン。その雰囲気がよくでている

◀魔法使いの弟子になるための試練をのりこえたマーロンは，無事，彼の弟子になることができた

Senario IV 女戦士ナターシャ

女戦士イザベラの弟子であるナターシャは，ある日不思議な夢を見た。大勢の人が助けを求め，自分の名前を呼んでいるのだ。ナターシャは師匠イザベラに会い，彼女もまた聖なる勇者を待つ身となった。

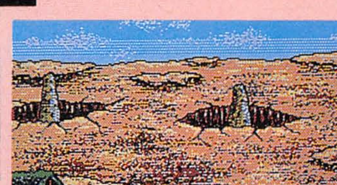
ゴーバスのシナリオ同様，前作で主人公のお共をしたイザベラが登場。

難度は，ほかの3本のシナリオに比べ，特にハイレベル。マップは広いわ，敵は強いわでもう大変。でも，その分レベルアップができるので，勇者が彼女を見つけたとき，とっても役に立つんだ。

▼彼女は，不思議な夢を見た。この夢の謎を解くためにひとまず，師匠であるイザベラのもとへ……

◀今までの三つのシナリオよりもモンスターが強いようだ。心して戦おう

▶ノア様が住むというノアの塔と，そこまでの道となっている無限の塔が見える



◀ノア様が言うには，ナターシャの力が必要だそうだ。ナターシャも他の3人同様，勇者を待つ！　勇者が現れし時は近い……!?

れ1人ずつプレイしなければならない。よって，その4人をある場所へ導くというシナリオをまず4本プレイすることになっている。

そして，4本のシナリオで4人を無事ある場所へ導くと，勇者の登場となる。今度は，勇者が，最後の目的をめざすために，勇者を待つ4人を捜しだし，仲間に加えるのだ。

結果として，5本のシナリオを解くことになるのだが，どれもつぶぞろいである。やはり，5本目が一番長くて楽しいが，残りの4本もイベントがいろいろとあったり，前作のキャラが登場したりしてもう最高!!

でも，このマルチシナリオ～方式って，本当にゲーム・バランスの設定がゲームのおもしろさを左右するシステムだろうネ。『クリムゾンII』では，それをバッチリとクリアしていたから良かった。ちょいと，4本目が苦しかったけどサ……。

ところで，多くの人がお待ちかねのソフト，『ドラゴンクエストⅣ』もこのシステムなんだよネ。もしかしたら，副題の「導かれし者たち」ってのはそうゆう意味なのかナ～？　まぁ，ドラクエにもマルチシナリオ～方式が使われるってことは，これからのはやりは，このシステムかもしれないネ!!

いろいろな面でスケール・アップ！

マルチシナリオ・リンク方式を採用したことだけでも，前作とちがうが，まだまだいろいろな点が改良されているんだ。

マップの広さが，前作の4倍になったこと。パーティが，3人から5人へ。魔法，武器，モンスターとそれぞれの数がアップ！

また，海の上ではなく，潜水することによって海中を冒険できるようになったり，山に高低差が設定された。ようするに複雑になったのだ。

スクロール速度もアップして，移動したい方向へ楽に行けるようにカベなどにぶつかってもすべるように移動できる（『イースII』『XZRII』etc. を想像して）。

いずれにしても，注目に値するゲーム・システムなので，ぜひプレイしてみよう。

Last Scenario 勇者

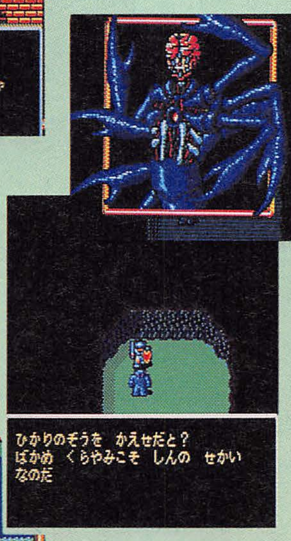
4人の不思議の玉を持った者がいることを知った勇者は，4人を捜す旅にでるのであった。運命の勇者は，自分の使命をはたすために……。

このシナリオにくる前に，4本のシナリオを解いているのであたり前のことだが，捜すべく4人の仲間がいるダンジョンの中に入ると自然とどこに彼らがいるのかがわかってくる。まぁ，伏線の一種だと思えばいいネ！

最後のシナリオの初のイベントは，光を失った暗き森を明るくすること。このあとも続々とイベントがあるゾ。

難度は，言うまでもなく，最高!!　でも，楽しさ，感動なども，もちろん最高サ！　みんなも，はやく，4本のショート・シナリオを解いてこのシナリオをプレイしようネ！

◀仲間となるために自分を待つ4人と四つの玉を捜すべく，勇者ロッキーは冒険へ



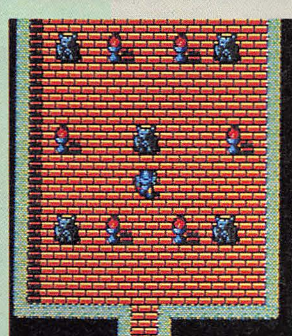
▶勇者がはじめに出会うイベントが暗き森に光を導くことだ。そのためには，悪魔の爪を倒せばいいのサ!!

◀海を渡るためには，やはり道具が必要だ。モービス博士の助けをかりなければならない!!

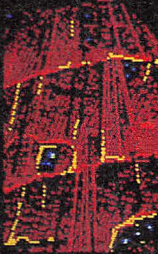
▶海を進んでいくと小さな島があった。実を言うと，この島には，あのマーロンがいる

▼犬しかいない町なんてのもある。RPGなれしている人は，ここで何をすべきかすぐにわかるだろう!?

◀あるアイテムを使うとネプチューン号が水中へと潜ることができるようになる。こいつは，おもしろいアイデアだネ



◀いったいこの五つ像は何を意味しているのか？　それはキミの手で解き明かしてちょうだい!!



BUBBLE GUM CRISIS

バブルガムクライシス

ビクター音産
対応機種：PC-88SRシリーズ
価　　格：7,800円

Written by 佐久間　亮介

今月のAVGはクロスメディア・ソフトのアクションAVG『バブルガムクライシス』を紹介しよう。

このゲームは同名のアニメからのゲーム化なんだ。横から見た画面のアクション・アドベンチャー風に仕上がっていて，今までの原作つきのパソコン・ゲームとは少しちがった味をだしている。ひさしぶりの原作つきゲームということもあり，はりきってプレイしちゃったぞ。

まずはカンタンな原作の説明から

アニメやマンガからのゲーム化というのは，原作を知っているのと知らないのとでは楽しさが数倍ちがうのではないかな。まずは，原作の基本設定から……。

西暦2025年，東京はほぼ1世紀ぶりという大地震に襲(おそ)われた。これにより壊滅(かいめつ)的大打撃を受けた東京であったが8年の時を経た現在では，貧富(ひんぷ)の差は激しいものの，都市としての機能を取りもどしつつあった。その復旧(ふっきゅう)に活躍し，東京の経済を一手に握ったのが巨大複合企業体「ゲノム」である。ゲノムは，宇宙時代用亜人「ヴーマ」の開発を進めていたが，やがてそれは，戦闘兵器「ヴーマ」としてTokyoの街に放たれることになる。

そんなヴーマによって引き起こされる犯罪事件から人々を助けるために4人の女性が立ちあがった。「正義と平和を守るため，この世にはびこる悪を絶つ」その名も「ナイトセイバーズ」——という具合なんだ。

プレイヤーはナイトセイバーズとなって東京をヴーマの手より守るんだ。

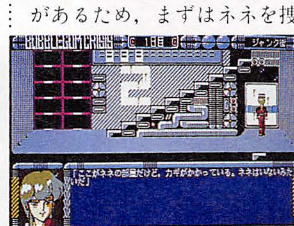
11か条の掟ってナンダ!?

ナイトセイバーズには11の掟(おきて)がある。これはナイトセイバーズの1員であるからには絶対に守らなければいけないことであり，違反した者は死で罪(つみ)を償(つぐな)わなければならないという，とってもキビシイもの（別表参照）。昔の必殺仕事人みたいだけど，ナイトセイバーズはいってみれば現代（未来かな？）の仕事人。これくらいのことは当然といえば当然だネ。ゲームは常にこの掟を優先して進んでいくから，依頼された仕事の内容とは関係ないことまでやらなきゃならないこともあるんだ。仕事熱心だなぁ。

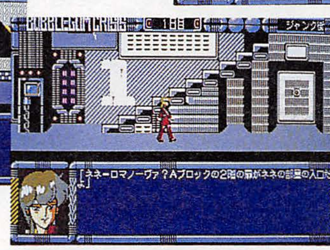
ゲーム内容へ

ゲームは，「キャディラック連続殺人事件」についての捜査依頼がナイトセイバーズにきたところからはじまる。リーダーであるシリアはメンバーに連絡をとるがネネにだけは連絡がとれない。11か条の掟には「メンバー全員がそろわないと仕事をしない」というのがあるため，まずはネネを捜しだすこ

▶ここが事務所。こまめにここにもどってくるようにすれば，行きづまることはまずないと思うヨ

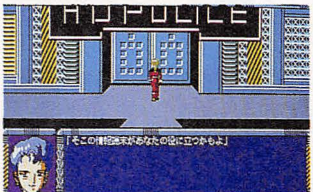


◀鍵がかかっている。どうやらここにはいないらしい。いったいどこにいるんだろう



▶ネネを捜すために，まずはネネが働いていた中央街にあるADポリスへ行くことにした。でも，ADポリスの場所を知らないから，場所を捜すのが最初の目標だネ

◀ネネを捜して今度はネネの自宅前へやってきた。住人の話ではAブロックの2階がネネの部屋だという。ここにいるのだろうか？



▲やっとの思いでADポリスを見つけたぞ。スタート地点からあまり離れていないから，時間はあまりかからないとは思う。さあ，中へ入ってみよう

◀ネネのことを聞いていくうちに，殉職したシュナイダーという人物が浮かびあがってきた。たしか，生前のシュナイダーとネネはコンビを組んでいたはず……

とが最初の目的となる。

ゲームをスタートさせるとまず，自分がメンバーの内（ネネは除く）のだれになって行動するかを決めなくてはならない。基本的には、これはゲーム中にチェンジすることがいつでも可能なので，物語の展開によって人物をチェンジしたほうがいいと思うヨ。原作のファンだった人は最初は自分の１番のお気に入りの人物を選択するのがイイのではないかな。そのほうが楽しくプレイできるし，ゲームの世界にすぐに入りこむことができるもんね。

プレイヤーが移動することのできる場所は全部で五つに区分けされている。一つの区域は横から見たスクロール画面構成となっており，奥や手前のつながりのあるいくつかのスクロール画面で作られているんだけど，これがと〜っても広いんだ（画面や区域の構成はランダムハウス社のリグラスを思いだしてもらえばいいだろう)。しかもビルの中に入れたりするので，ちょっと歩いただけでは覚えることは不可能に近い。めんどうだからといってマッピングしないと，ものすごい時間をロスしてしまうかもしれないゾ。

ひとまず情報収集が終わったら事務所へもどることになる。事務所では今までの情報や手がかりの整理や，これからすべきことを教えてくれる重要な場所。情報収集が終わっていなくても，行きづまったと思ったら事務所にこまめに帰ってみるといい。事務所へはどんな場所にいても，ESCキーをポンと押すだけで帰れるのだからね。

こんな感じでゲームを進めていくと戦闘シーンへと入ることができる。これは画面構成などはそのままだが，多少のアクションが要求されるという簡単なサイドビュー形式のアクション・ゲームとなっている。でも，ゲームの主旨はあくまでもAVGなので，そう何回も戦闘シーンはでてこない。アクション・ゲームファンの人には残念かもしれないが仕方のないことだろう。

原作つきのゲームに思うこと

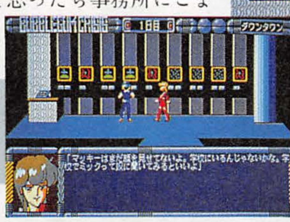
リードの部分でも触れたが，このゲーム，原作つきのゲームとしてとても良くできているのではないだろうか。こういったゲームは，原作を知っている人を対象としてしまうので，舞台設定などがどうしてもあいまいになってしまうのだ。しかし，このソフトではそのへんのサポートをマニュアルで行なっている。マニュアルをちゃんと読みさえすれば，誰でもゲームの世界の大まかな設定を知ることができるようになっているのだ。また，原作の設定が簡潔であることも条件の一つだ。原作にいくら人気があっても，それが複雑なものであると，ゲームとしてはまずヒットしないことが多い。あとはいかに原作の雰囲気をそこねずにゲーム化するかというデザイナーの力量しだいではないかな？

何にしても，『バブルガムクライシス』はゲーム・バランスもとれていて，楽しくプレイできるゲームだ。ゲームは楽しくプレイできるのが１番の条件だもんね。

それでは，また来月！

ナイトセイバーズ11か条の掟

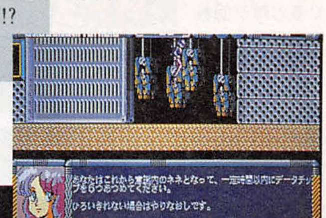
一，組織のことを他言しないこと。
一，私怨により仕事をしないこと。
一，メンバー全員の合意で仕事をすること。
一，組織を脱退しないこと。
一，組織の共有機材の損傷は止むなき場合を除いて自己で負担すること。
一，仕事の依頼主に関する一切の情報を他言しないと。
一，仕事に関する情報は個人で収集しないで，情報量はメンバー全員が同等であること。
一，仕事以外の日常生活でメンバー各員は他人であること。
一，男に溺れないこと。
一，以上10か条の掟を破った者は死で罪を償うこと。



▶ネネと仲がよかったマッキーに聞いてみることにした。しかし，毎日かよっているゲーム・センターに，その姿はない。どうやら何かを知っているらしいゾ！

▲マッキーを見つけて問いつめると，あるマンションを教えてくれた。受け付けで聞いてみると，それらしい女の子を見たという。やっと見つけた！

▼ゲームが進行すると，このようなアクション・シーンになったりする。スピードの速さが写真からわかってもらえるかな!?



▲学校でマッキーと仲のよかった友人にマッキーのことを聞いてみた。たった今ゲーム・センターへ行ったらしい。よ〜し，ゲーム・センターへレッツゴー！

▲お〜おっと！床に倒れているのは，もしかしてネネ!? いったい何があったんだ！ とにかく病院へネネを連れていったほうがよさそうだ

▲こんなアニメーション・シーンもあるんだよ。こんなにたくさんの要素が入ってるなんて，ぜいたくなゲームだよなぁ

CHALLENGE!X68000

チャレンジ！X68000

Written by―川野俊充

X68000ユーザーの皆さん，今回のこのコーナーは朗報ばかりですヨ。そう，いいことばっかしなのです。まず，『アフターバーナー』の初のゲーム画面公開でしょ，それからシャープのアナログ・ジョイスティック，「インテリジェントコントローラ」の情報を入手しました。そしてSPS&シャープコンビの『サンダーブレード』情報でしょ……とにかく盛りだくさん。今回は特に最近，FM-TOWNS用にも発売されて話題になっている。『アフターバーナー』を中心に紹介していきます。もちろん，ソフトが完成したら，「アーケード版と（TOWNS版か？）68版とではここがちがうんだぞ!!」特集みたいなものも組んで，開発者のインタビューなど，開発の裏側からレポートしていきたいと思います。

どうかお楽しみに！

今，全貌を現した『アフターバーナー』！

誰もが首を長～くして待っていた『アフターバーナー』の画面写真をやっとお届けすることができました。前回載せたものは，まだトムキャットが飛んでくだけの敵が入っていないものでしたからネ。読者のみなさんもどれくらいのデキであるか把握できなかったと思います。し・か・し，見てやってくださいよ，電波の開発で鍛えあげられたそのりりしい姿を。ま～ほんとにたくましゅうなって。うるうる…。

ちゃんとバルカンも撃てりゃミサイルも撃てるし敵がでてくりゃロールシザースもする。一人前，とはいかないものの半人前くらいまで成長しました。みなさんも，一人前になるよう，応援してくださいネ。はげましのおたより待ってます!!

ここで，『アフターバーナー』を見て感じた素直なひと言。

「は・や・い」。そうなんです。スクロールが速いんですネ。アフターバーナーをかけたりするとまさにぶっとぶような速さで，ロールもぐりぐりしてしまうし，バルカンやミサイルをメッタ撃ちにしてもさほどそのスピードは落

▲ほ～ら，ぐるぐると球が回転するデモだってこのとおり

▶ロールシザースだってこんな感じでグリグリできてしまう。このスピードがお見せできなくて残念!!

▲どーだ。X68000版だぞ。ちゃんと動いてるんだぞ。ほしくなってきたでしょ？

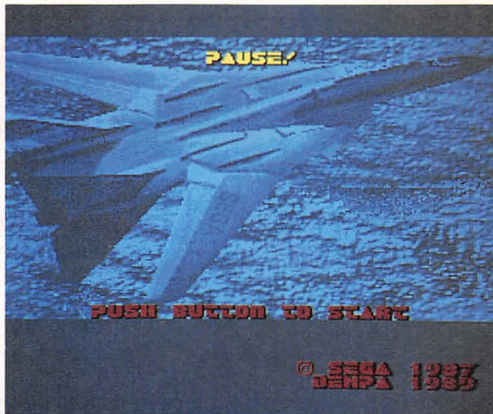
▼ケムリの動きは最高なのに，カラーでないのが少しさびしい。うらめしや！　ハードの限界!!

▲もちろん，後ろからミサイルだって飛んでくる。敵機が同時に出現するのは，まだ未調整のため，あしからず…

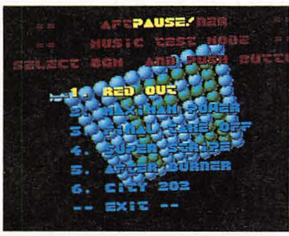
ちません。

そりゃ「地上のパターンが簡略化されている」とか「ケムリに色がついてないじゃん」とか不満は残りますが，それだからこそあのスピードが実現できたのでしょう。『アフターバーナー』の醍醐味はあの狂ったようなスピードとダブルクレイドルによる筐体の激しい動きにありますからね。「グラフィックよりもスピード」，「外観よりも内容」を選択したということでしょう。もっともあの筐体だけはどうしようもないですけどネ。

しかし，せめて操縦桿とスロットルだけでもなんとかならないものか…ということでタイミングよく登場してくれるのがつぎのジョイスティックです。

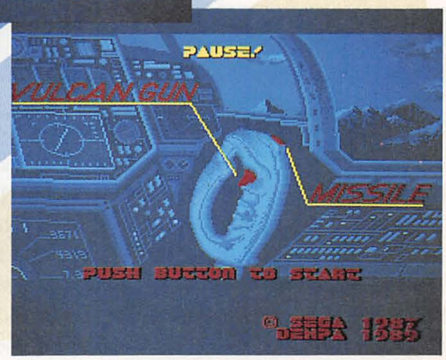


◀少しつぶれてしまっているのが残念なデモ画面。でもシブイ色あいはそのままだね



◀コンフィグレーション・モードではこうして音楽が聞けたりもする。もちろん難易度の調節もできるよ

▼パソコン版とはいえ，ちゃんとネーミングもある。やっぱり1位は一番働いたX68000でしたネ



そいつの名前はインテリジェントコントローラだ!!

シャープより発売されるアナログ・ジョイスティック，ようするにアフターバーナーのパネルをひんむいてアタリ仕様のコネクタをつけたもの。それが「インテリジェントコントローラ」です。

こいつの最大の特徴はなんと言っても前後，左右256段階のアナログのレバーと，合計8個のトリガボタンでしょう。これだけたくさん付いていると，いたるところボタンだらけという感じで，レバーに二つ，スロットルに三つ，パネルに三つ装備されるという豪華さ。X68000, MSXに対応していて，88，98シリーズにも対応予定ということです。また価格は未定ですが，連射をはじめとする各種機能がついているので結構高価なものになりそう。でもユーザーの立場から見ても，これからこの「インテリジェントコントローラ」にソフトがつぎつぎ対応していけば，こんなにうれしいスティックはありません。でも，いくらデジタル・モードが付いているからと言ってもこれで『ドラスピ』はできないよなぁ～。

とにかく，発売は5月末とのことなので『アフターバーナー』ともども，ぜひ買いましょうネ!

▲これが「インテリジェントコントローラ」。これを使ってこそ『アフターバーナー』が120%楽しめるゾ

▲パネル上部には各種切りかえスイッチが並んでいる

まだまだあるぞ!! X68Kのソフト

SPS開発，シャープ発売のコンビで送る，『サンダーブレード』。これは写真を見てのとおり，かなりグラフィックが美しく移植されています。誌面ではお伝えできませんが，スクロールもかなりなめらかで今までにない高い完成度で仕上がりそうです。『パックマニア』にはちゃんとおまけの『パックマン』が付いてきたし，このシリーズは今，絶好調!!

他に注目すべきはボーステックより発売された『ホテルウォーズ』，スタークラフトの『マイト&マジックII』，日本テレネットの『デス・ブリンガー』，そして光栄の『蒼き狼と白き牡鹿』などですネ。今回はスペースの都合上紹介できませんでしたが，順を追って誌上にてレポートしていきます。

▲どう移植されるか楽しみな『サンダーブレード』。スクロールはなめらかだ!

CHALLENGE! PC Engine

チャレンジ！PCエンジン

Written by 佐久間亮介

いよいよ新学期のシーズンですね。この本の発売日（4月8日）が始業式の人も多いのではないでしょうか？今月もPCエンジンのHOTな新作情報をおとどけしましょう。

まずはＰＣエンジンではデビュー作となるパックインビデオより『ディープブルー』と『Ｆ－１パイロット』の２本。

そしてナグザットから同社第２弾の『ナグザットオープン』の計３本が今月のメニューです。

ディープブルー

パックインビデオ
価格 6,300円

水族館の写真じゃないよ。サカナシューティングだヨ

ディープブルー。これほどまでに神秘的なタイトルが今までにあったでしょうか？　このタイトルが示しているように，このゲームは深海を舞台としたシューティング・ゲームです。基本的なコンセプトは今までのものと同じで，画面は横にスクロールして，そのスクロール画面の一番右にいるボスキャラをやっつければ１面クリアというものです。

最近のシューティング・ゲームは画面全部が敵の弾でうまってしまうようなものばかりですよネ。でもこのソフトはちがうのです。敵はまったく弾を撃ってきません。敵キャラの攻撃方法は自らの肉体(？)による体当たりのみです。これを読んで「な～んだ簡単そうじゃん！」な～んて思うのは大まちがいもいいとこですよ。

敵が弾を撃たない反面，キャラの数が非常に多くなっているのです。なんていったて，画面に敵が単体で出現するのはこのゲームでは皆無に等しいのですから。しかもスクロール画面上に出現する場所は同じなのですが，敵キャラ１機１機のＹ座標はほぼランダムなのです。しかし，敵キャラは画面に何種類も出現することはありませんから（ほとんど１種類しか出現しません），敵キャラごとの死角を見つければなんとか対処できると思います。

そうそう，このゲームにでてくる敵キャラはすべてサカナ(魚のことだよ)をモチーフにしています（まぁ一部サカナとは呼べないものもいますけどね)。弾を撃たないのも，群れで出現するのもこれで納得できますね。

最後にシステムを簡単に説明しておきましょう。自機はライフ制で残機はありません。ライフがなくなればGAME IS OVERとなってしまいます。ライフは自機の目の色で表され，敵の攻撃を受けると青→緑→黄→赤と変化していきます。回復方法は３とおりあり，一つ目は途中で何回か出現するマンボウをやっつけると手に入れることのできるアイテムによって，二つ目は敵の攻撃をしばらく受けずにいるという自然回復，三つ目はラウンド・クリアです。一つ目と三つ目は，ライフは一気にＭＡＸまで回復します。二つ目は時間しだいでMAXまで回復します。

武器は３種類あり，これもマンボウを倒すことにより手に入れることができます。また，同じものを連続で取ることにより３段階にパワーアップします。しかし，敵の攻撃を受けるとこれらの武器は１段階パワーダウンしてしまうので注意が必要です。君もこの〝サカナ・シューティング〟に挑戦してみてはどうかな？　ファイナル・ステージ・クリアは，このゲームには存在するのでしょうか？　がんばってください。

▲１面。画面上方に出現しているマンボウがアイテムを持っている。でも，無理にねらうと大きなダメージをくらうこともあるから，よーく考えて動こう

◀ボスはクラゲ。画面後ろでビシバシ撃っていれば，知らないうちに死んでいたりする。もっとも弱いボスではないかな

◀１面のボス。こいつは口から子供をはいて攻撃してくる画面上方に自機をおいて対処すれば，たいして強くない。このように敵キャラごとに死角を見つけるのがポイントね

▶ステージ２。この面の最初はクラゲ(？)が攻撃してくる。１匹，１匹やっつけていけば，たいしたことない

◀ラスト・ステージ。ヒトデ，ウニ，ミジンコなどオールスター（？）総出演で攻撃してくるのだ。それにしてもミジンコが出現したときは，頭の中が真っ白になってしまった…

Ｆ１パイロット

パックインビデオ
価格 6,300円

300㎞/hの世界をPCで

最近のテレビゲームで急増してきたジャンルにカーレースものがあります。特に３Ｄカーレースものはハードの性能やプログラム・テクニックの向上により，かなりリアルなものが増えてきました。この『Ｆ－１パイロット』だって例外ではありません。３Ｄカーレースを題材にしたものはＰＣではなぜかあまり発売されていません。それだけに今回の『Ｆ－１パイロット』には期待がかかってしまいます。

ゲームをスタートさせるとプレイヤーは，まず自分がどのチームに所属するかを決めなければなりません。これ

はプレイ中の自車のカラーリングが変化する以外にも，ピットクルーの腕前などにもかかわってきます。どのチームもそれぞれ個性があるので，よく考えて決めないと後でとんでもないことになったりするので注意しましょう。

所属チームを決定したら，いよいよレース・スタートです。レースは予戦と本戦の二つにわけることができます。予戦はコースを1周走り，そのタイムによって予戦を通過できるかどうかが決まるのです。予戦を通過することができるといよいよ本戦へ…という具合です。予戦では〝速く走る〟ということより〝コースをおぼえる〟ということを頭において走ったほうがいいでしょう。予戦の順位などゲームの結果には関係ないのですから，多少遅くてもコースをしっかりと記憶したほうが本戦をうまく走ることができるのですから（でも，あるていど速くないと予戦落ちになってしまいますからネ）。

本戦は4周のトータル・タイムで順位を競います。コースをおぼえている人ならベストラインを自分で見つけだして，そのラインどおりの走りをすればいいでしょう。

普通3Dカーレースものは，コーナーの手前などに標識などを置き，コースがどちらに曲がっているのかがプレイヤーにわかるようになっています。ところが，このゲームではたよりとなる標識がないため，コースをおぼえることがより重要になってきます。

◀まず所属チームを決めよう。右上の表がピットクルーのレベルだ。チーム名も実在するものをパロッたものなんだよ

▶レース画面はこんな風に3Dで表示される。ギアがないから操作はカンタン，カンタン。敵車にぶつかるとスピードが急速にさがってしまうので気をつけよう

◀ピットイン中は常にアクセルはふかしておこう。そうでないとタイムロスになってしまうぞ。でも，ピットに入ることなんてほとんどないハズ

◀ゲーム前にはコースの全体図が表示される。この画面でコースを記憶するのもイイかもしれない

▶感動のゴールシーン。君のPCでこの画面を見ることができるかな。本文中の必勝法を読んでガンバ！

ナグザットオープン

ナグザット
価格6,300円

上級者も楽しめてしまう大人のゴルフゲーム

先月もゴルフゲームを1本紹介しましたね。最近のPCエンジン・ゲームはアクション・ゲームだけでなく，スポーツ・ゲームやRPG，AVGなど多くのジャンルのゲームが発売されてきました。今月の『ナグザットオープン』もスポーツもの，しかも人気の高いゴルフをモチーフにしたものです。このソフトは今までのものよりも，かなり上級者向けに作られています。ゲーム・スタート時に，自分の実力にあわせてハンディキャップを決めたり，使用するクラブを決めたりすることができるなどさまざまなところでそれを感じることができます。またコースも今までのように1コース，1コースが独立したものではなく，18ホールすべてが一つのスクロール画面としてつながりを持っていて，さながら本物のゴルフ場のようです。これにより，今までのものならOBとしてあつかわれていたような場合でも，隣りのコースから打つこともできるようになったのです

ゴルフゲームのおもしろさというのはシステムの良さも影響しますが，もっとも大きく影響するのがコースのレイアウトとバリエーションでしょう。似たようなコースばかり集めてもプレイヤーはあきてしまいます。本当のゴルフなら実際に体を動かすわけですから，そんなことなど気にもならないでしょうが，コンピュータ・ゲームの場合はそうはいきません。なにしろ体感ゲームでもないかぎり，体を動かすなんてことは皆無に等しいのです。かといって，あまりに奇抜なコース（実際にありえないもの）だと攻めかたにオリジナル性をだせないという欠点もあります。

そこへいくと，このゲームは，実際のコースを研究したうえで，ウォーターバンカー（水没しているバンカー）など特徴あるものが，うまくミックスされているのです。

▶プレイヤー登録シーン。ゲームをスタートさせると，こんなふうにハンデキャップなどを決めることになる

▶これがウォーターバンカー。ものすごくボールが重くなっているので倍ぐらいの強さで打たないと思ったところへ飛ばないんだヨ

▼バンカーに入ってしまったときでも，その状態によってボールのうまりかたがちがう。当然リカバーのときにはパワーの調節がむずかしくなるぞ

▶1画面上に二つのグリーンが見えるのがわかるかな？ 各ホールはこのようにつながりをもっているのです。遠くから見ると植物園の空撮みたいでしょ

◀ティショット時は3D画面。ボールを打つと画面が少し上にスクロールするのがTV中継みたいでカッコイイんだよ

チャレンジ! セガゲーム

Written by MUNEPI♬

ども。MUNEPI♬です。

「ソフトが少ない」と，言われ続けたメガドライブですが，『ファンタシースターII』も発売され，また，注目のサードパーティのメーカー各社のリストも発表になりました。ようやくではありますが，“充実”という言葉が当てはまるような状態になってきたといえそうです。セガファンにはキツい先の台詞(せりふ)も，そろそろ聞くこともなくなるのではないかと，思います。

今月紹介する2タイトルには，『ファンタシースターII』のような派手さには欠けますが，渋く光るおもしろさを持ち，熱中度は引けを取らないオススメのソフトですヨ。

スポーツゲームの代名詞
スーパーリーグ

ルールを理解しやすく，馴染(なじ)みも深いなど一般受けする要素が多いため，野球を題材にしたゲームは今までいくつも発表されてきた。メガドライブにも，ついに野球ゲーム『スーパーリーグ』が登場するぞ。

最近の野球ゲームは，ただ1試合を楽しむというだけでなく，いくつかのモードを持ち，角度を変えた楽しみかたができるようになっている。当然この『スーパーリーグ』も複数のモードを持っているんだ。

どんなモードが用意されているかというと，

＊C LEAGUE MODE
＊P LEAGUE MODE
＊OPEN MODE
＊VS MODE

と，まあこんな具合い。“VS MODE”を除いた三つのモードはすべて1人用なんだ。

自分がCあるいはPリーグの1チームを担当し，ペナントレース全30試合を戦い抜いてリーグ優勝をめざすのが“C LEAGUE MODE”および“P LEAGUE MODE”。リーグ優勝すれば，日本シリーズの7連戦が待ってるぞ。パスワードで途中経過を記録しておけるから，気長に試合数を消化していける。

“OPEN MODE”はコンピュータと1試合だけの対戦をするモードで，ちがうリーグとの対戦も可能だ。

さらに，“VS MODE”。これは文字どおり2人で対戦して遊ぶというモード。“OPEN MODE”の相手が人間になったのと同じ。

ゲーム中の細かい特徴としては，打球の受ける風の影響を3段階で調整できたり，前進守備，長打警戒(けいかい)の後退守備，左右へのシフトなど野手の位置をリアルタイムで移動させせられたりといったことがあげられる。

また，誰がどこの守備についているか，といった個人的なデータも持っているので，ピッチャー以外のポジションについている選手を交代できる。ちょっとした監督気分も味わえるのがうれしいね。

◀スタート直後に選べるモードはこれだけある。下二つは少しばかり意味あいがちがい，ペナントレースをパスワード・コンティニューではじめるときや，ゲーム上の細かい設定を変更したりするときに選ぶ

◀試合前に出場メンバーを変更できる。もちろん打順やポジションも変えられるぞ

◀試合がはじまった後でも，メンバーの交代はできる。どのポジションも変えられるけど，人には向き不向きがあるから，要注意

▶オプション・モードを選んだところ。コンピュータの強さや風の影響，乱打戦にするか投手戦にするか，といった項目を変更することが可能

▶Cリーグモードを選んだ。このように，自分がプレイしていない試合も，画面上には現れないながらもシミュレートされている。日本一になれるかどうかはプレイヤーの腕次第！

▶デッドボールをくらった！ こんな感じでキャラクターの動きや形もメガドライブならではの美しさだ

大ヒットパズルゲーム

テトリス

パソコン，ファミコン各機種で発売され，その単純なルールと，文字どおり一度はじめたらやめられないという奥の深さで一世を風靡したパズルゲームがこの『テトリス』だ。

家庭用のマシンだけではあきたらず，『テトリス』はついにはアーケード版も登場した。ベーマガでも見城先生がレビューしたし，実際に遊んだことのある人も多いと思う。メガドライブ版はファミコン版やパソコン版よりは，このアーケード版にずっと近いのだ。しかも，今までのどの機種用にもなかった楽しみかたが追加されていたりして，まったく同じというわけでもないのがミソ。すでにファミコンやパソコン版を持っている人も注目なのだ。

その，いくつかあるちがいを並べてみよう。

まず，ゲーム中のブロックのスピードについて。

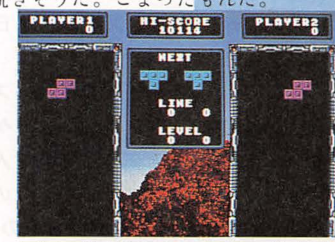
アーケード版の『テトリス』は，少しずつ少しずつブロックの落ちて来るスピードが速くなって行くけど，メガドライブ版ではレベルがあがるごとに段階を追ってスピードがあがっていく。この辺はパソコン版などに近いんだけど，パソコン版などのようにスコアの精算がなく，間をあけずにそのままゲームが進行するんだ。つぎの面へ進むときのわずらわしさがないというワケ。

また，2人同時プレイには，三つのモードがあるのも特徴だ。ひとつはアーケード版の2人プレイと同じようにどちらかがミスをするまで対戦するモード。二つ目が制限時間内にどちらが高得点を得られるかを競うモード。そして三つ目は，2人で協力してゲームを進めていく“ダブルス・モード”。写真を見てもらえばどんな感じかよくわかると思うけど，このモードがホントにおもしろいんだ。これだけのためにメガドライブ版を買ってもいいくらいだとボクは思うぞ。

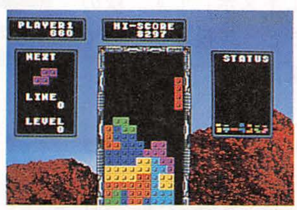
また，それを使ってラインを完成させるとさまざまな効果が現れるというアイテム・ブロックを登場させたりなんていうこともできるんだ。

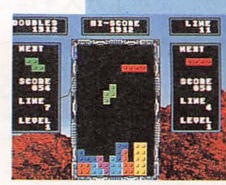
今までにない楽しみかたができるメガドライブ版『テトリス』。このおかげで，暇さえあれば頭の中でブロックの積みかたを考えてしまうという日々が続きそうだ。こまったもんだ。

◀このゲームも選べるモードは多い。1人で遊ぶテトリスは今までにいっぱいあったけど，2人で遊べるのはこのメガドライブ版だけ（アーケードは除いてね）

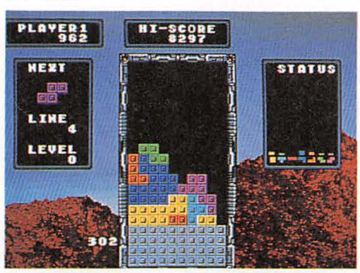


▲これが2人用のノーマルモード。得点で競ってもよし，ライン数で競ってもよしなのだ

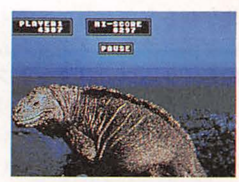




▶これが“ダブルス”モードだ。2人の息がピッタリ合ってないと，むずかしいぞ。どちらか一方がミスしたらゲーム・オーバーだから



▲▼やたっ！“テトリス”の完成だ！　この喜びを一度味わったら，もうやめられないのだ



▶ポーズをかけるとバックのグラフィックを見ることができる。アーケード版で見たことがある人も多いはず。キレイでしょ

参入メーカー続々登場！

メガドライブ用のソフトを，セガ以外の会社が作る。逆に言えば，セガ以外のメーカーが作ったおもしろいゲームをメガドライブで楽しむことができる。メガドライブ・ソフト参入メーカーの話が具体的な形となって発表された。参加メーカーは内外全14社。聞いたこともないような会社も中にはあるけれど，そこから発売されるゲームのタイトルを見れば，そんなことは気にならなくなるような内容だ。

ま，表にまとめておいたんで，それを見てほしい。また，この表以外にも参入を計画しているメーカーも数社あるそうなので，おいおい紹介していこう。

ナムコ	？
タイトー	ニュージーランド・ストーリー
カプコン	タイガーロード
データイースト	ドラゴン忍者
サン電子	モデムベースボール
テクノソフト	スーパーサンダーフォース（6月発売）
アスミック	ハイドライド・スペシャル
アスキー	ファルコン
トレコ	アトミック・ロボキッド
マイクロネット	カース
アルファ電子	？
NCS	重装機兵レイノス
シグマ商事	サイオブレード・スペシャル
MEDIAGENIC	RED BELT

'89 AOU AMUSEMENT EXPO REPORT

'89AOU アミューズメントエキスポ・レポート

Reported by 見城 こうじ

アミューズメント業界春の祭典，恒例の「AOUアミューズメントエキスポ」が，去る3月1日・2日に東京の新宿NSビルにおいて開催されました。

AOUというのは「全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会」の略です。簡単にいえば，ゲーム・センター経営をはじめとするアミューズメント事業を営む人々（オペレーター）によって組織されている団体のことです。この団体が主催する，各種アミューズメント・マシン(メダルゲームの類や遊園地などの乗り物も含む)の新作展示会が，この「アミューズメント・エキスポ」です。秋の「アミューズメントマシン・ショー」に比べると，規模は小さめですが，毎年1万人を越える入場者でにぎわいます。

▲アミューズメント・エキスポ会場。ここは受付，招待券を持っていない人は入れないんだ

目にとまった作品

まず今回のショーで，個人的に気に入った作品を挙げさせていただきたい。今回の出展作では「これだぁっ！」という，胸にしみ入るまでの作品は，残念ながらなかったが，あえて挙げればセガの『**クラックダウン**』, SNKの『**原始島**』, ナムコの『**ダートフォックス**』といったところが印象に残った。

『クラックダウン』というのは，セガ・システム24の第4弾にあたる作品で，レーダーを頼りに迷路内に時限爆弾をセットし，脱出するという内容のもの。マニア好みのゲームという感じだが，同社『ゲイングランド』などに比べるとずっとわかりやすい。

『原始島』は，どちらかというとオーソドックスな，横スクロールを基本としたシューティングもの。システム上の大きな特徴は，自機のオプションにある。ボタンを押していくことによって自機の周囲を45度ずつ移動していき，その位置によって異なった攻撃を行なうというもの。だが，むしろこのゲームにおいておもしろかったのは，その舞台設定と展開のユニークさだ。まずその『原始島』というタイトルが表すように，失なわれた世界(ロストワールド)での大冒険という設定で，敵キャラが恐竜（といっても架空のものばかりだが）をはじめとする原始生物で統一されている。これらの生物のアニメーションがなかなか凝っていて，楽しいのだ。ふた昔ぐらい前に流行った人形アニメの映画をほうふつとさせる。さらにゲームの展開も，舞台がジャングルであるということに沿ってうまく作られており，「なるほど」と思わせる部分が多かった。スクロール・シューティングものでは，久し振りにちょっと新鮮さを味わうことができる作品だ。

『ダートフォックス』というのは，そのタイトルからもわかるとおり，いわゆる舗装されていないコースでのレース・ゲームだ。通信機能が搭載されており，ショーでは4台が接続されていた。コナミの『チェッカーフラグ』のようなトップビューのゲーム。個人的には同社『ファイナルラップ』も発売当初けっこうプレイしたクチなので，通信ゲームには興味をそそられるが，ショーに出展されていたバージョンはまだまだ未完成だったようだ。

▲ナムコのブースはいつもマニアでいっぱいだ

▲ナムコもついに大型モニタの新筐体を発表。コントロール・パネルが横に広いので2人同時プレイがやりやすそう

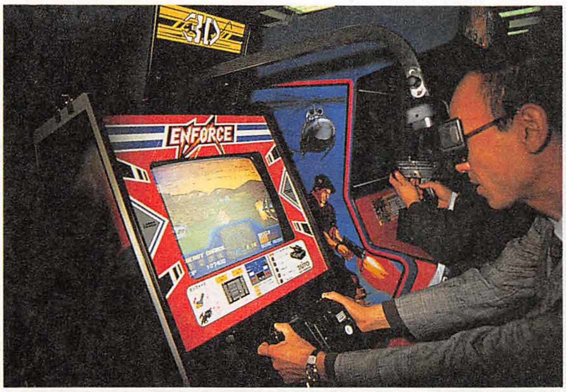
前述の3作は，どれも一般的な評価もそこそこだったようで，僕にしては珍しく，他の多くの人と好みが合ったということであろうか？

これらの他に，ある程度注目を集めていた作品として，ナムコの『**ワルキューレの伝説**』『**ウイニングラン**』, カプコンの『**ストライダー飛竜**』, セガの『**ターボアウトラン**』などが挙げられるだろう。

また，変わりダネといったところでカプコンの『**ドカベン**』がユニークだった。これは，水島新司作の同名の漫画のゲーム化だが，いわゆる他の野球ものとは一線を画している。「ビジュアル・カード・ゲーム」と銘打たれており，投手と打者が1枚ずつカードをだし合い，そのポイントの多いほうが勝ち，というゲームである。

通信ゲームの可能性

『ファイナルラップ（ナムコ）』以来，脚光を浴びだした通信ゲームだが，今回のショーでは，ナムコ『**ダートフォックス**』，セガ『**ラストサバイバー**』の２作が出展されていた。



▲タイトー『エンフォース』。オジさん，熱くなっていますね

通信ゲームというのは，原則的には従来の複数同時プレイゲームを発展させたものであると考えてもまちがいではないのだが，制作にあたっては逆に制約が増える面もある。たとえば，従来の複数プレイゲームは，どれも一つの筐体で遊ぶものであったため，少なくとも日本人の感覚としては見知らぬ人と共にプレイしようという気持ちを起こさせるものではなかった。これが切り離された別々の筐体で，しかも多人数でプレイできるようになり，見知らぬ人同士でも気軽に遊べるようになったというメリットが，通信ゲームにはある。ところが，逆にいうと見知らぬ人同士でも遊べるゲームでなければならないともいえるのである。何台もの筐体を並べて，スペースもとることを考えると，それだけの大衆性，気軽さがないと採算がとれない，とりづらいというのがある。そういった観点から見て，通信ゲームの制作というのも簡単ではないだろう。たとえば今回の『ラストサバイバー』にしても，このゲームはプレイヤー間の殺し合いがメイン・テーマになって

▲**最近，ゲーム・センターではこんなクレーンの景品取りゲームが大ブームなんだ。知ってたかな？**

アミューズメント・エキスポ出展作品より

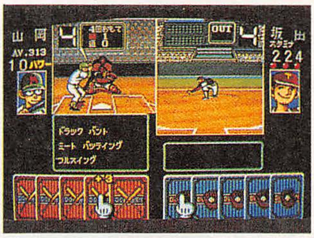
ターボアウトラン（セガ）

ご存じ『アウトラン』の続編。舞台をアメリカに移し，全16ステージに挑む。ターボ・チャージャー・ボタンと３種のチューンナップが大きな特徴。
※セガ提供『ターボアウトラン』のテレカを３名様にプレゼントいたします。くわしくは325ページをご覧ください。

天聖龍（ジャレコ）

宇宙巨龍を操作し，敵メカ軍団を相手に戦いをくり広げるシューティング・ゲーム。プレイヤーが死んでも装備が落ちない親切設計がセールス・ポイント。天聖龍の胴体部は無敵でシールドのかわりになる。

ドカベン（カプコン）

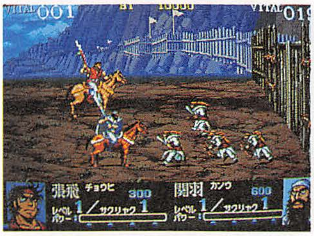


ビジュアル・カード・ゲーム。水島新司作の人気漫画のゲーム化。投手と打者のだし合ったカードのポイントが多いほうが勝ちという非アクション・ゲーム。対人，対CPU共に可。

ラストサバイバー（セガ）

通信機能搭載の迷路脱出サバイバル・ゲーム。CPUを含む各プレイヤーがお互いに銃撃戦で殺し合い，あらかじめ１個ずつ持っている鍵を奪い合う。鍵を四つ集めると出口から脱出することができる。

天地を喰らう（カプコン）



本宮ひろ志作の人気漫画のゲーム化。カプコンCPシステム第４弾にあたる。主人公は馬に乗り，敵軍に闘いを挑む。闘いに勝つと知力，武力等がレベルアップしていく。

ブラスト・オフ（ナムコ）

同社『ボスコニアン』の続編。ゲーム内容は前作とはほとんど共通点のない縦スクロール・シューティングもの。選択ボタンで状況に応じて武器を４種類選べる（ショット方向が異なる)。ショット・ボタンを押しっ放しにすると貫通弾が撃てる。パワーアップの要素は一切ない。

おり，そのプレイヤーの実力によって，またいっしょにプレイした相手の実力によってプレイ時間に大きく差がでてくる。これを見知らぬ人とプレイするのは（とくに初心者にとっては），やや無理がある気もする。

版権ものに物申す

今回のショーに出展されていた版権ものは『**ストライダー飛竜**』『**天地を喰らう**』『**ウイロー**』『**ドカベン**』とすべてカプコン製品だ。しかし最近タイトーからも『スーパーマン』が発売になるなど，アーケードにも版権ものの波が押し寄せてきたかのようだ。すでにホームユースでは版権ものなどはもはや一つのジャンルとして常識になっている。

▲サラリーマン風のお兄さんが，アイレムの『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』をプレイ中

しかし，版権もので安易に既存のキャラクターの人気や知名度におんぶするような姿勢が見受けられるのが残念だ。大体，版権ものの意味することは，「まずそこにストーリー，キャラクター設定が存在する」ということだ。こと，アクション・ゲームに関して言えば，まずゲーム・システムが存在し，ストーリーやキャラクター設定はあとからついてくるものだ。その順序を逆にするということは，ゲーム・システムやゲーム性をおざなりにして無理にストーリーにつじつまを合わせるということになる。逆に版権もの

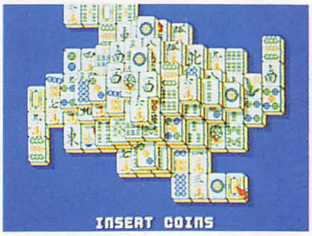
▲エレメカもいろいろと出展。これはセガの『ビッグタイトル』

アミューズメント・エキスポ出展作品より

急降下爆撃隊（コナミ）

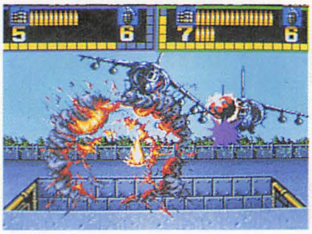
拡大・縮小・回転機能を使ったシューティング・ゲーム。一言でいうとナムコの『メタルホーク』に近い。レバーの前後で下降・上昇ができる。対地レーダー・ボタンで巨大要塞の位置を探知することができるので，これを頼りに破壊活動を行なっていく。

上　海II（サン電子）



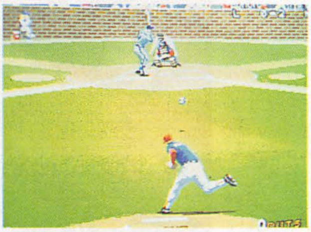
お馴染み『上海』の続編。今回は牌の積みかたに，さまざまなバリエーションが入り，中身の見えない[?]牌も混じって難易度UP。

メカナイズドアタック（SNK）



タイトー『オペレーションウルフ』タイプのガン・シューティングもの。通常弾をマシンガンとし，強力な武器として手榴弾とロケット砲がある。敵兵士は一見人間の姿をしているが，じつは機械軍団であるという設定が泣かせる。

メインスタジアム（コナミ）



本場アメリカのメジャー・リーグを舞台とした野球ゲーム。カメラ・アングルが多彩に変化するのが特徴。８方向レバーと２ボタンで操作を行なう。対人，対CPU共に可。

原　始　島（SNK）

時は1930年頃，バハマ諸島沖で原因不明の遭難事件があいついでいた。調査のため各国政府はグリーン島へ海洋調査班を派遣。そこは，絶滅したはずの古代竜が多数生息する失われた世界だったのだ。果たして恐竜ブームに乗ってヒットがねらえるか？

エンフォース（タイトー）

同社『コンチネンタルサーカス』に続く液晶シャッター方式採用の立体映像ゲーム。ガトリングガンとレーザーガンを武器に，七つのゾーンを突き進む３Ｄシューティング。

でゲーム・システムを優先させるということは，原作の設定をねじ曲げることになる。これも原作のファンはいい気持ちがしない。原作の設定を崩さず，かつゲームとしても優れたものを作ろうというのは本来，至難の技であることだろう。

続編もの目白押し

この他では，リメイク・ブームがようやく過ぎたかと思っていたら，今回のショーではやたら続編ものが多かったことも印象に残った。

過去のヒット作のネーム・バリューを利用するのも一つの方法だが，結局はそれぞれの作品が単独で楽しめる，優れたものでなければ何の意味もない。

前作への思い入れの強いプレイヤーほど，その続編への評価も厳しいものになるということも多分にあるだろう。

▲カプコンも最近はエレメカに力を入れている。これは戦車を操作して景品を運びだすプライズ・マシン

最後に

今回のショーで目立ったのは，やはり前述のカプコンによる版権もの，そしてナムコやセガによる通信機能搭載ゲームが挙げられる。

とくに通信ゲームは，ひとつの新ジャンルとして今後の展開が興味深い。

▲大型プロジェクターで『オペレーションサンダーボルト』。これは大迫力！

今のところ，ドライブ・ゲームばかりで，ようやくセガから迷路ものともいうべき変わったジャンルの作品ざだされたばかりだが，今後はもっともっと，さまざまなジャンルと融合させて，ゲームの新しい楽しみかたを模索してほしい。もちろん，通信ゲームに限らず，それはすべてのゲームに対して希望するところだろう。

アミューズメント・エキスポ出展作品一覧 (※一部古いゲームは割愛しています。)

	タイトル	内容
〈タイトー〉	ファイティングホーク	●縦スクロール・シューティング。外見は『飛翔鮫』に似ている。
	ラスタンサーガII	●ご存じラスタンの続編。剣で敵を倒していく。
	エンフォース	●液晶シャッター方式の立体映像シューティング。
	目　撃	●開発元は『スーパーリアル麻雀PIII』のセタ。ループ・レバーの格闘もの。
	チェイスH.Q.	●覆面パトカーが犯人を追うカーチェイス・ゲーム。欧米で大ヒット中。
〈SNK〉	原始島	●オプションの使いかたがポイントのシューティング。敵生物のアニメーションが泣かせてくれる。
	メカナイズドアタック	●『オペレーションウルフ』タイプのガン・シューティング。
	怒　III	●「怒シリーズ」第3弾。ループレバー使用の格闘もの。
〈データイースト〉	ファイティングファンタジー	●ファンタジーの世界が舞台のバトル・ゲーム。
〈テクモ〉	忍者龍剣伝	●アメリカを舞台に忍者が暴れ回るダブルドラゴン・ゲーム
	スーパーピンボールアクション	●ピンボールのビデオゲーム版。2面モニタ・ゲーム
〈サン電子〉	タフターフ	●8方向レバー，3ボタンのダブルドラゴン・ゲーム。
	ベイルート	●横スクロールのコンバット・シューティング。四つの武器が選択できる。
	上海II	●牌の積みかたに多くのバリエーションが入った。
〈コナミ〉	急降下爆撃隊	●レーダーを頼りに敵基地を撃破していく。降下し過ぎると地表に激突する。
	メインスタジアム	●メジャーリーグが舞台の野球ゲーム。
〈カプコン〉	ストライダー飛竜	●スタント・ゲームと銘打たれている。画面がゴチャゴチャしすぎ？
	天地を喰らう	●本宮ひろ志作の漫画のゲーム化。
	ウイロー	●映画「ウイロー」のゲーム化。1面ごとにウイローとマドマーディガンを交互に操作する。
	ドカベン	●ビジュアル・カード・ゲーム。カードをだし合い，その数の多いほうが勝ち。
	マッドギア	●バトル・カー・アクションもの。
	カプコンボーリング	●ミニアップ・タイプ筐体で出展。
〈アイレム〉	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ	●横スクロールのジャンピング・アクションもの。敵の頭乗りができる。
〈ナムコ〉	ブラスト・オフ	●四つの武器を選んで使う縦スクロール・シューティグ。
	ワルキューレの伝説	●『～の冒険』の続編。サンドラとの2人同時プレイ可。
	ダートフォックス	●通信機能搭載のレース・ゲーム。
	ウイニングラン	●完全3Dドライブ・ゲーム。
〈ジャレコ〉	天聖龍	●宇宙巨龍が主人公の横スクロール・シューティング
〈セガ〉	クラックダウン	●マップを頼りに敵基地内に爆弾を仕掛けて脱出するゲーム。
	ターボアウトラン	●ターボチャージャーと3種のチューンナップがポイント。
	レッスルウォー	●プロレス・ゲーム。
	ラストサバイバー	●通信機能搭載の迷路脱出ゲーム。殺し合って鍵を奪え！
〈ローラートロン〉	ダブルドラゴンII	●お馴染み『ダブルドラゴン』の続編。テクノスジャパン製品。
	スーパークラウンズゴルフ	●『クラウンズゴルフ』の続編。ナスコ製品。
	姫四季舞	●花札による『上海』のようなゲーム。

システム24の高性能が実現させた
メイズ・アクション・ゲーム

クラックダウン

©セガ・エンタープライゼス

Written by 見城こうじ

「斬新過ぎるゲームはウケない」という常識を無視するかのように『ゲイングランド』が大ヒット中のセガ。

今，セガに何が起こっているのだろう？『ゲイングランド』に続く，システム24第4弾は，この『クラックダウン』だというのだ。マップ画面を見ながら，指定の地点に時限爆弾を仕掛けて時間内に脱出するという，じつにシブいゲームだ。

今，セガが熱い。これが，システム24第4弾『クラックダウン』だ！

全体の状況把握ができる画面3分割方式！

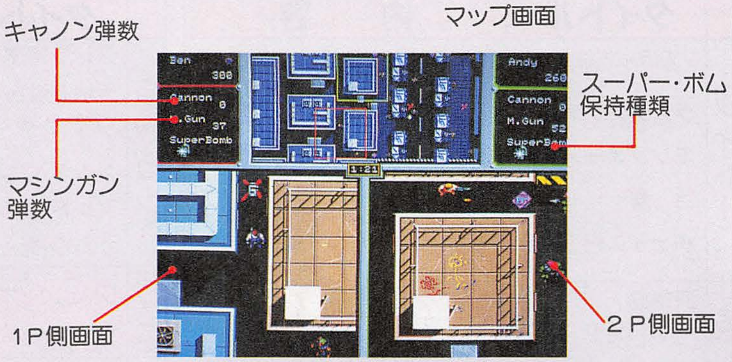
まず，『クラックダウン』とはどういうゲームなのかを知ってもらうために，画面写真から見てもらおう。

このゲームは，画面が大よそ3分割されている。1プレイヤー側の画面，2プレイヤー側の画面，そしてマップ画面だ。

ゲーム内容は，全方向スクロール・タイプのメイズ・アクションものとでも言えばよいだろうか。プレイヤーの意志で画面をスクロールさせて移動するタイプのゲームだ。そして，その面の全体マップは，上部のマップ画面で一望のもとに見ることができる。また，このマップ画面上には，主人公や敵キャラクターもリアルタイムで表示されており，画面外の敵の動きもわかる（要するにレーダーの役割もしているということ）。

プレイヤーの意志によるスクロールというところで活きてくるのが，2人同時プレイ時の画面分割システム。このゲームでは1プレイヤーと2プレイヤーに別々の画面が用意されているので，それぞれを中心に独立スクロールをさせることができる。完全なる自由行動が保証されているということだ。

三つのウインドウがすべてリアルタイム！



ゲーム・ストーリー

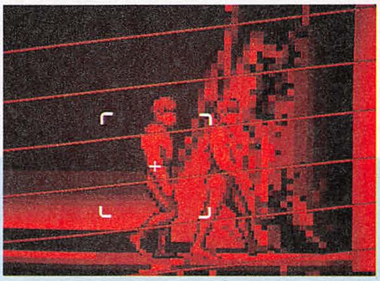
人造人間の製造工場があるA市で，突如として人造人間達が反乱を起こし人類への侵略を開始した。そしてA市を拠点としてその魔手を世界に広げようとしていた。

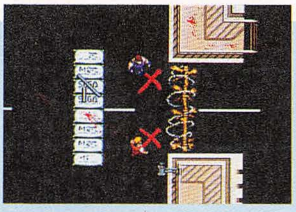
連邦政府は軍隊を派遣，これを阻止しようとしたが，つぎつぎと兵士を作りだし投入してくる彼らの前に，作戦はことごとく失敗に終わっていた。

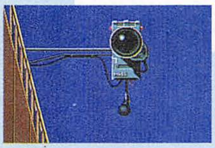
連邦政府は最後の手段として，特務機関員BenとAndyをA市に潜入させ，時限爆弾により彼らの拠点一つ一つを壊滅する作戦を行なうことに決定した。

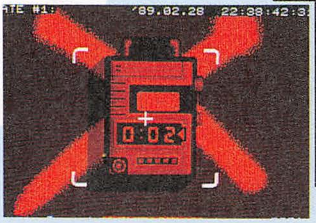
効率的に拠点を破壊するには，先発隊が赤い×印で示した地点に爆弾をセットする必要がある。

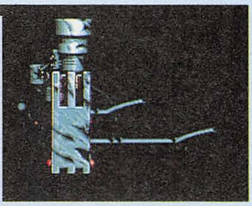
果して彼ら2人は，この困難な作戦を成し遂げることができるだろうか…。











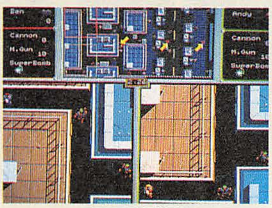
ゲームの進めかた

時限爆弾をセットして脱出せよ

フィールド上の赤い×印で示された地点に時限爆弾をセットし，時間内（時限爆弾のタイマーが0になるまで）に出口から脱出する。

時限爆弾は，×印の地点に触れると自動的にセットされる。×印はマップ画面にも矢印付きで明示されている。また，×印の数はその面により異なる。前半の8面までに関して言えば，その数は3～6とまちまちである。

時限爆弾をセットし脱出せよ！



▲×印の地点に時限爆弾をセットしよう。マップ画面に矢印で指示された場所がそれだ

▲時限爆弾をセット！その瞬間がアップで映しだされる

▲指定されたすべての地点に爆弾をセットし終えると〝脱出せよ！〟のメッセージが！　右方向へ進めば出口だ。残り時間はボーナスになる

操作方法

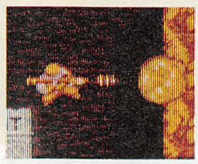
プレイヤーの操作は，8方向レバーと2ボタンで行なう。一つめのボタンは通常ショット用。最初はマシンガンを持っているが，これには弾数制限があるので，無駄弾を撃つことは禁物だ。もちろんゲーム途中に弾薬補給可能。これは，フィールド上のところどころに落ちているトランク・ケースを取ることによって補給することができる。

また，トランク・ケースの中身は，この他にも2種類あり，その一つはキャノン。これはマシンガンより強力で敵に対して貫通性（かんつう）があり，やはり弾数制限がある。マシンガンと両方を持っているときは，キャノンのほうが優先して使われる。

マシンガン

◀これが通常ショットのマシンガンだ

キャノン



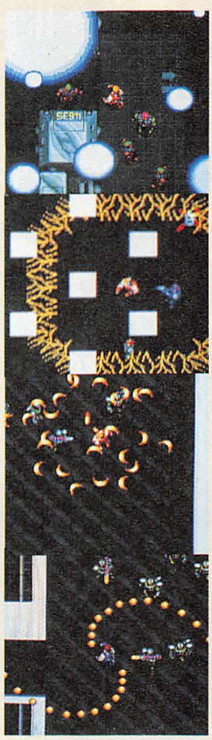
▶強力な貫通弾のキャノン

スーパー・ボムで危機脱出

トランク・ケースの中身のもう1種類は，スーパー・ボム。使用するときは，二つめのボタンを使う。これは，ボタンを押した瞬間に画面内にいた敵を全滅させるというものだ。最高4個までキープすることが可能。

なお，これらマシンガン，キャノン，スーパー・ボムの残り数は，1プレイヤーなら画面左上，2プレイヤー側は画面右上にまとめて表示されている。

スーパー・ボム



◀画面内の敵を全滅させることができる。使用時の爆発パターンが何種類かあるが，効力はどれも同じ

弾切れのときは…パンチ，キック

もしも，マシンガンもキャノンも完全に弾切れを起こしてしまったら，どうするのか？　そのときは，ボタンを押すとショットのかわりにパンチあるいはキックがくりだされる。かなり敵と接近しなければならないので危険度が高くなるが，弾切れを起こすほど無駄遣（ずか）いをしてしまったキミがいけないのだ。つぎのトランク・ケースを拾うまで，がんばろう。

なお，弾切れの状態になっていなくとも，ショットのかわりにパンチやキックをくりだす方法もある。敵キャラクターに極端（きょくたん）に接近してボタンを押すと，パンチもしくはキックが自動的に飛びだすのだ。同社『忍（しのび）』でも，そっくりのフィーチャーがあったことが思いだされる。残りの弾数が少なくなったりしたら，これを使って弾をケチるというのも戦略のうち（？）だろう。

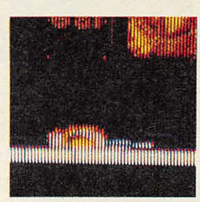
パンチ&キック

▶弾切れのときや，接近戦時にはパンチやキックがくりだされる

ハイテク・壁張り付き

壁に向かってレバーを入れると，その間，壁に張り付いていることができる。そのまま移動することもできる。敵の弾をかわすのに使おう。

壁張り付き



◀壁に向かってレバーを入れると，その間だけ壁に張り付いていることができる。これで敵の弾をかわそう

敵地潜入！激しい戦いの末に待ち受けるものは何か？

このゲームは，各面をACTと呼ぶ。そして四つのアクトで１ラウンドが構成されている。ラウンド１のアクト４までクリアすると，つぎはラウンド２のアクト１に移るわけだ。ただ，これは単なる場面設定上の区切りに過ぎないので，ラウンドが変わったからといってゲーム内容がガラリと変わるわけではないので，深く考える必要はない。

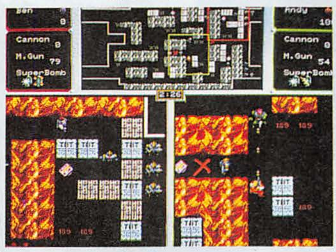
最初の１面（市街地）は，先に何点も写真紹介をしているので，ここではROUND１のACT.２から面紹介をしていくことにしよう。

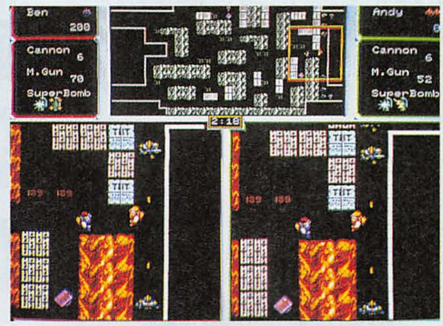
ROUND 1

ROUND1-ACT.2 地下道

▼×印は３か所。１面に比べるとマップが複雑にはなったが，難易度的にはまだまだ楽だ。ガンガン行こうぜ

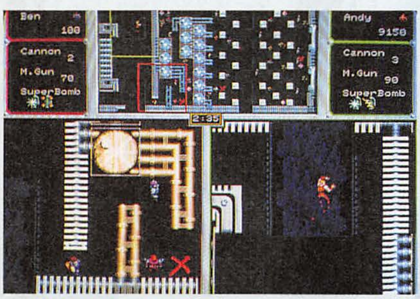
▼敵の背後に回り込んで×印に接近（Andyの側）。頭脳プレイで行こう



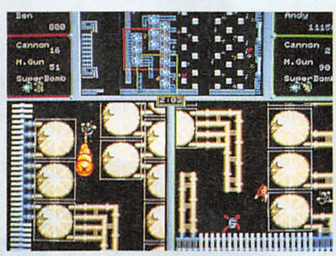


▲敵の正面にでると敵は弾を撃ってくる。この習性を利用して，敵に同士撃ちをさせることができる

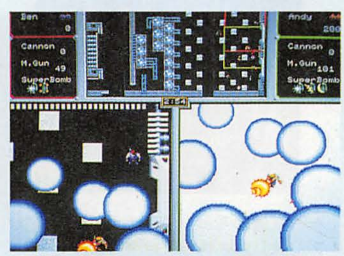
ROUND1-ACT.3 上水道



▲３面は上水道。この辺から少しむずかしくなってくるぞ。いきなりAndyが水路に流されていたりする。落ちたら死ぬので注意

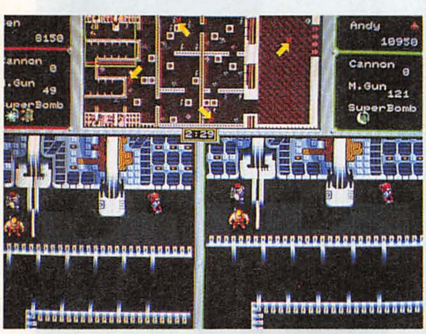


▲Benの側は，火炎放射器で苦しめられているところ。こいつが，慣れないうちは手強い



▲Andyがスーパー・ボムを使用中。Benの側の画面でも爆風が半分ほど見える

ROUND1-ACT.4 敵前線基地



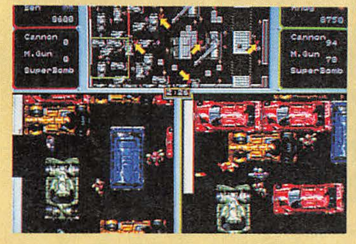
◀いよいよ敵前線基地へ侵入。自動開閉式の扉がかっこいい。マップは仕切られた部屋状のエリアが多いぞ

▶自動扉にはスライド式のものと，このようにプレイヤーから向こう側に開くタイプのものがある。これで敵をやっつけることもできる（マッピーみたい）

▲あとは出口まで駆け抜けるだけ…と思ったら，敵がつぎからつぎへとわいてでてくる！ ラウンド１最後の難関

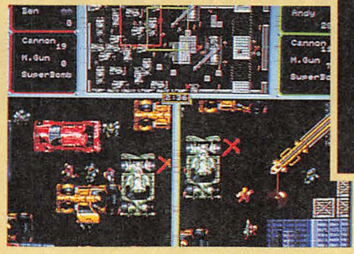
ROUND 2

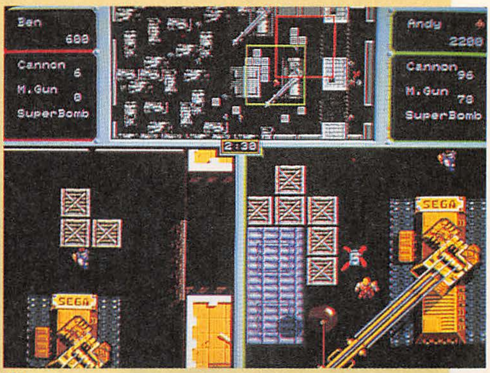
ROUND2-ACT.1 スクラップ工場



▶Benの側の画面に注目。スクラップ車の中から敵兵がでてくるところだ。そしてAndyの画面，クレーン車の鉄球にぶつからないよう気をつけよう

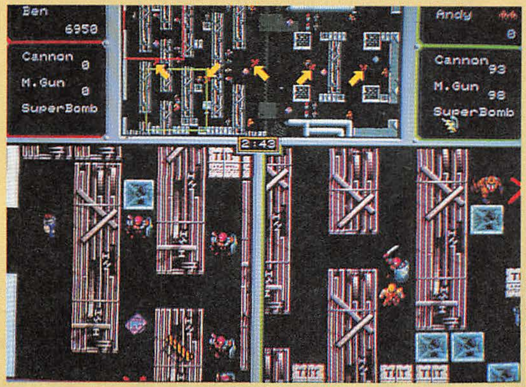
◀ラウンド2はスクラップ工場から。無数のスクラップ車が，雑然と迷路を形成している





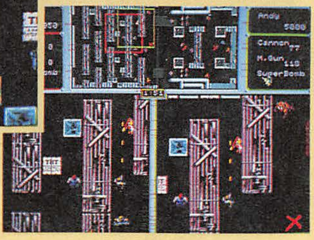
▲おお，このクレーン車はセガ製品だったのか。さすが未来のセガはこんなところにまで事業を拡大しているのか

ROUND2-ACT.2 工事現場



▶壁張り付きのテクニックで敵弾をかわそう。右上にジッとしているマントヒヒ。これがじつにすばしっこくてコワイ

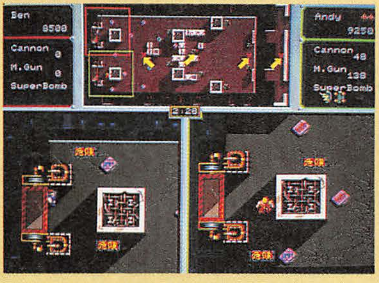
◀この面は，×印が横一線に並んでいる。Andyの画面のロボット騎士，こいつは盾で弾をよけようとする



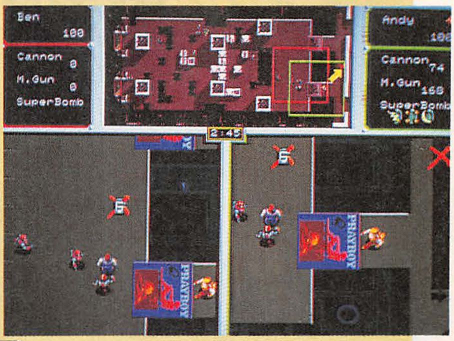
▲出口付近。ホラホラ，Benがマントヒヒに殴られてる，殴られてる

ROUND2-ACT.3 ビル屋上

▼ビル屋上。マップを見ると，つくりも大ざっぱで簡単そうじゃないか。「危険」て，何が危険なんだろう？



▼何と，床にひびの入った場所に近づくと，床がガラガラとくずれていくではないか！　しかもあいた穴から敵兵がゾンビのごとくわいてくることもあるのだ

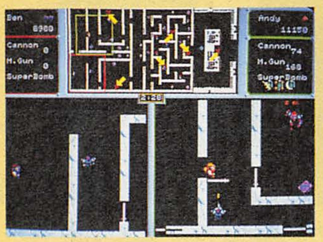


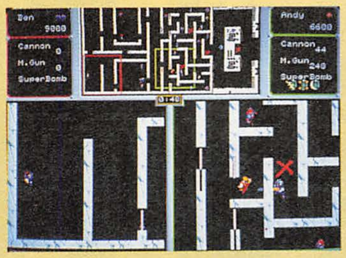
▲この“PRAYBOY”の看板は，はじめは立った状態になっていて，弾を撃ち込むとガタンと倒れて橋渡しになってくれる

ROUND2-ACT.4

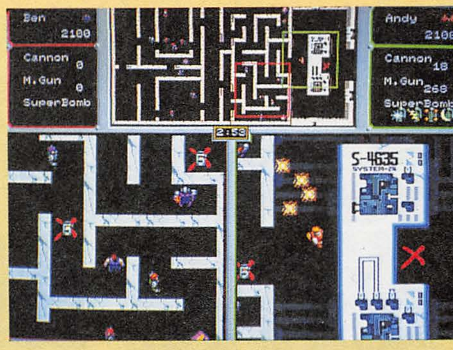
敵指令基地

▼さあ前半の山場，敵指令基地だ！迷路状のエリアがマップの大半を占めているぞ





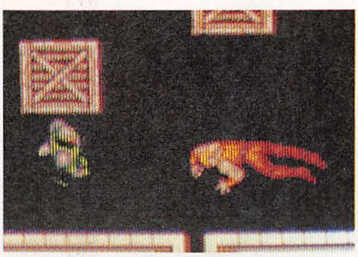
▲Andyの画面に注目。チェーンソーを持った兵士が何と壁を突き抜けて攻撃してきているのがわかる



▲ここ，ここ！ここがとにかくむずかしい！無数のライン上をスパークが走り回っているところを抜けねばならない。どうしても抜けられない人にはスーパー・ボムが役に立つよ

おまけ 消滅の美学 主人公のやられパターン集

▼敵の凶弾に倒れるの図。倒れ込むしぐさが哀愁を帯びている



▶トラップにはまって奈落の底へまっさかさまの図。「あああぁぁ…」というさけび声が今にも聞こえてきそう

▲火炎放射器にあぶられて黒こげの図。これはあまりにも悲惨な末路

キャラが小さいのはいいことだ？

近年，ゲームの登場キャラクターは，そのジャンルを問わず，大型化の傾向にある。それは，簡単に言ってしまえばキャラが大きいほど見た目に迫力があり，プレイヤーに与えるインパクトが強くなるからだ，と作り手が考えるからだろう。それに昔のハードウエアの制約では，やりたくともできなかったことであり，キャラがデカいというだけで新鮮で，プレイヤーにアピールしていた時代もあった。こと，アーケード・ビデオゲームに関して言えば家庭用ゲームとの差別化を図るために，大きなキャラで派手な画面のゲームを，という思い込みが，今でも主流を占めている。

そんな流れの中に一石を投じたのが，セガ・システム24シリーズだ。『ホットロッド』『スクランブルスピリッツ』『ゲイングランド』，そしてこの『クラックダウン』ときているわけだが，『スクランブルスピリッツ』を除いて，どれもキャラクターがやたらと小さい。もちろん高解像グラフィックが売りのシステムだ。小さいかわりに，じつに緻密で細かく描き込まれたグラフィックで画面がビッシリと埋められているのだ。だから1画面内に盛り込まれている情報量が豊富になる。

キャラクターを小さくするということは，映画でいうカメラのロング・ショットのようなもので，プレイヤーにとっての視界が広がることを意味する。視界が広がるということは，まわりの状況把握がしやすくなるので，ゲームにおいては作戦性・戦略性が高まることを意味する。つまりそれはゲーム性が高くなるということを意味する。

話が長くなったが，セガ・システム24のゲームには，このような長所を持った作品が多く見られるということで楽しい。キャラが小さいということは，一つの優れた個性だ，と筆者は思う。最近は，ゲーム・モニタも大型化しつつあるし，キャラが小さいとゲームがチャチくなる，などという考えかたは時代遅れのものになりつつあるのではないだろうか？

ゲームミュージック&ビデオ新譜視聴室

MUSIC

全国100万の GM ファンのみなさん，元気にGM聴いてますか。幸運私真矢です。今月号のゲーム・ミュージック総カタログはいかがだったでしょう？ビデオ編は来月号に掲載の予定ですのでお楽しみに。ところで，コナミからX68K用の『A-JAX』が発売されるというニュースは，みなさんもうご存知ですか？『A-JAX』と言えば，音楽のクオリティの高さが評判だったゲーム。あのコナミが自らそれを移植しちゃうというんですから，これは期待をするなというほうが無理というもの。あ〜，X68Kユーザーで良かったとしみじみと実感しちゃったりして。

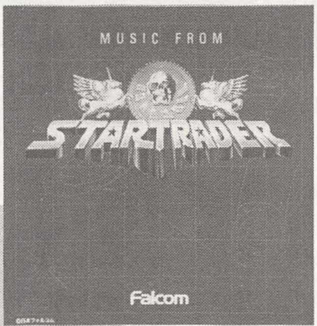
ミュージック・フロム・ジーザス〜恐怖のバイオ・モンスター

ファミコン版の発売にともない，『ジーザス』がまたまたレコードになってしまいました。今までにも同ゲームのBGMが収録されたアルバムは2枚ほどあったのですが，今回のは作曲者のすぎやまこういち氏が直々にオーケストラ・アレンジ。『ドラクエ』とはまたちがったイメージの氏の世界を聴くことができます。私のお気に入りは，アレンジの4曲目。ゲームの感動がよみがえってきますねえ。このライナーノーツは山下先生が担当。

発売元：キングレコード
メディア／価格：
CD 276A-7701 2,843円（税込）
CT 230T-3701 2,369円（税込）
収録曲：<アレンジ・バージョン>①蒼い無限②菫色の愛〜甘い抱擁③空の果てへ〜死神の影〜崩れゆく都市〜鎮魂歌④甦える侵入者〜勝利の旋律⑤去り行く者達〜蒼い無限<ファミコン版オリジナル・サウンド>⑥虚空への前奏（虚空への前奏／死神の影）⑦ジーザスにて（蒼い無限／甘い抱擁／菫色の愛／きらめく瞳／夢の中の二人）⑧コメットへ〜対決（空の果てへ／迫り来る危機／甦える侵入者）⑨再開（生命への讃歌）⑩脱出（空の果てへ）⑪芳花（帰還／鎮魂歌）⑫艦内放送（空の果てへ／きらめく瞳）⑬死神の影（死神の影／甦える侵入者）⑭勝利の旋律（崩れゆく都市／死神の影／勝利の旋律／去り行く者達／生命への讃歌）⑮エンディング（蒼い無限）
発売日：89年4月21日

ミュージック・フロム・スタートレーダー

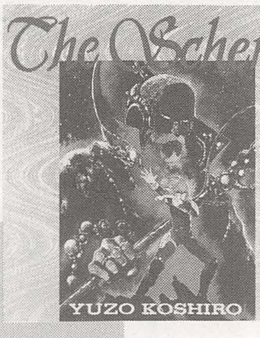
シューティング・ゲームの曲といったら，やはりノリノリサウンドを連想してしまいますが，これはひと味ちがいます。そうですねえ，たとえるなら『ソーサリアン・追加シナリオ』の延長線上とでも言いましょうか。歌詞を付けられそうなメロディアスな曲が中心です。ところでみなさんは『スタートレーダー』のゲームのほうはクリアしましたか？レスキュー隊の佐久間さんはわずか半日でエンディングまで行っちゃったそうです。



発売元：キングレコード
メディア／価格：
CD 276A-7702 2,843円（税込）
CT 230T-3702 2,369円（税込）
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①出撃②MOON SCAPE③人工プラント〜ミサイル戦艦ベルセルク④機動衛星ミョルニル⑤STAR TRADER⑥レフィのテーマ〈オリジナル・バージョン〉⑦伝説—LEGEND—⑧出撃⑨ANGEL DUST⑩Power-up⑪要塞モルガナ⑫Misty way⑬LEGACIA⑭THE FATES⑮ヴォクトのテーマ⑯Who are you ？⑰VOICE⑱レフィのテーマ⑲恐怖の予感⑳MOON SPACE㉑要塞突入㉒アステロイドベルト㉓脱出！㉔人工プラント㉕宇宙触手ゼライア㉖プロミネンス㉗WIGHT㉘機動衛星ミョルニル㉙戦闘空母ナグルファル㉚ミサイル戦艦ベルセルク㉛レーザー戦艦グルヴェイグ㉜MATERIALIZE㉝STAR TRADER㉞SNOW BLUE
発売日：89年4月21日

ザ・スキーム

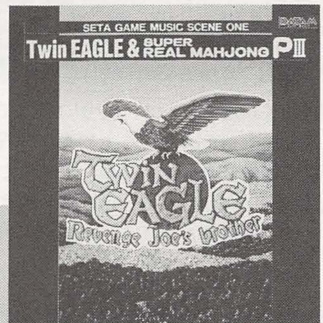
お待たせしました!!かねてから話題になっていた『ザ・スキーム』のアルバムがついに発売になります!!収録されているのは，サウンドボードII版17曲＋ボツ2曲＋アレンジ5曲。サンプリングを見事に使いこなした楽曲群は，もはや完全にGMの域を脱しています。特に注目なのが，古代祐三氏がはじめて自分で手がけたアレンジ・バージョン。強烈なロックの『The force rotted away』（かつてこんなGMアレンジがあったでしょうか），これが本物のディスコ・サウンドだという感じの『I'll save you all my justice』は，すべてのGMファンに文句なくオススメ！



発売元：アルファレコード
メディア／価格：
CD 25A2-8 2,627円（税込）
CT 20A4-8 2,070円（税込）
収録曲：①INTO THE LAIR②DEATH WORLD③I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE④COWARD！⑤HA！HA！⑥PERPETUAL DARK⑦SHOUT DOWN⑧THOUSAND EYE'S⑨NUCLEAR POWER⑩MASTER OF SHOOTING⑪ANGRY FIST⑫THE FORCE ROTTED AWAY⑬THE EMPEROR WAS STEEPED IN VICE⑭HARDY IS THE STRONGEST⑮CHALLENGING TOMORROW⑯GAME OVER⑰HASSIN COM.⑱MAGISTIC FIRE⑲THE EMPEROR WAS STEEPED IN VICE（アレンジ・バージョン）⑳THE FORCE ROTTED AWAY（アレンジ・バージョン）㉑I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE（アレンジ・バージョン）㉒THOUSAND EYES（アレンジ・バージョン）㉓PERPETUAL DARK（アレンジ・バージョン）
発売日：89年4月10日

セタ・ゲーム・ミュージックSCENE1 ～トゥインイーグル・SR麻雀PIII～

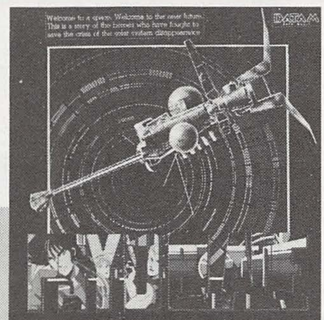
な・なんと，あの『PIII』が入ってるっ!! それだけでドギモを抜かれてしまったのですが，例の声で「いらっしゃいませぇ」とかのおしゃべりが実際に収録されているのを聴くと，もうブットビ！ しかもCD，カセットに付いている応募券etcを送ると，まぼろしのPIII豆本がもらえちゃうそうじゃないですか。一方，『トゥイン・イーグル』のアレンジは，ボーカル入りのロックでなかなかシブイ！ セタさんもやってくれますね。



発売元：ポリスター
メディア／価格：
CD　H24X-10001　2,472円（税込）
CT　X21X-3501　2,163円（税込）
収録曲：①トゥインイーグル（アレンジ・バージョン：Early Warring/Eagle Spirit）②目撃（アレンジ・バージョン：Slap/With Fire/Mery Killing/Trap）③US.CLASSIC ゴルフ（Birdie Shot/Clear Blue Sky/Hole In One/Kiss On The Beach/Be Careful! Slice&Hook）④新作戦争アクション・ゲーム（Mind Control／「恐怖!! 大戦車男」／Death Wish/Empower To Do）⑤特殊部隊U.A.G.（アレンジ・バージョン：再見／「奴がきたっ!!」／君の名は？）⑥スーパーリアル麻雀PIII（アレンジ・バージョン：ミキとカスミの「……!?」）
発売日：89年4月25日

T&E SOFTゲーム・ミュージックSCENE 1 ～サイオブレード，スーパーレイドック，レイドック2～

『ジーザス』につづく，音楽を聴かないと絶対に解けないAVG『サイオブレード』。そのオリジナル全曲と組曲風アレンジを完全収録した1枚です。さらに，T&Eソフトの代表作『スーパーレイドック』『レイドック2』も網羅(もうら)。加えて，ディスクパック第1弾に入っている幻のゲーム『あーぱーみゃーどっく』まで収められているという，まさにT&Eファンのためのアルバムです。（■清水：うれしいよ～。T&Eバイザ～イ!!）



発売元：ポリスター
メディア／価格：
CD　H28X-10002　2,884円（税込）
CT　X24X-3502　2,472円（税込）
収録曲：①サイオブレード組曲（アレンジ・バージョン）②サイオブレード・オリジナルサウンド16曲③スーパーレイドック・オリジナルサウンド16曲④レイドック2・オリジナルサウンド14曲⑤レイドック2組曲（アレンジ・バージョン）⑥あーぱーみゃーどっく・オリジナルサウンド4曲
発売日：89年4月25日

ビデオ　GTV 第15号

ええっ？ GTVはこの号で廃刊なんですか!? と思いきや，7月1日からスーパーGTVとして生まれ変わるとか。ああ，良かった。なにしろこのビデオ，なかなか笑えるんですもの。今回も，オカマとブリーフをはいた男・ブリーフマンによるゲーム大会はモウ強烈のひとこと。超能力者・清田益章がカメラの前で超能力を実演してくれる映像も興味深いです。その他，ファミコン&PCエンジンの新作も満載。ところで，このビデオのどこかにベーマガ・ライターズのひとりが偶然にも出演しているって噂(うわさ)は本当ですか？

発売元：CBSソニー
メディア／価格：
VHS　00ZS5115　1,980円
（ステレオ／45分）
収録内容：ゲーム産地直送便（マインドシーカー）／ファミコン野球大大大大だーい特集（なんてったってベースボール，がんばれペナントレース，ホームラン・ナイター，ベースボールスター）／変態ゲーマー・ゲーム大会荒らし！（歌舞伎町シスターズinベストプレープロ野球大会，ブリーフマンinベースボールスター大会）／新作紹介（ウルティマ・聖者への道，デビルマン，ドラゴンバスターII・闇の封切，ドラゴンスピリット，P-47，パックランド，凄ノ王伝説，激闘プロレス!! 闘魂伝説，ホーリーダイバー，激亀忍者伝，株式道場，エナジー，魔界八犬伝SHADA，サイバークロス，他）
発売日：89年3月21日

ビデオ　タイトー・スーパー・シューティング

サイトロンの新作ビデオは，タイトーの新しどころのシューティング3作を完全攻略したビデオ，題して『タイトースーパーシューティング』。どれも異常に難度が高いことで有名な作品ばかりなのですが，『究極タイガー』（4周目），『飛翔鮫』（2周目），『TATSUJIN』（6周目）のスーパープレイに思わず魅せられてしまいます。攻略法をマスターするには絶好の教材かもしれません。タイトル画面等は，AMIGAで描かれたものを使用しているそうです。

発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
メディア／価格：
VHS　V92X1860　9,476円（税込）
Beta　X92X1860　9,476円（税込）
（HiFiステレオ／90分）
収録ゲーム：飛翔鮫／究極タイガー／TATSUJIN
発売日：89年4月21日

ビデオ　究極タイガー

『タイトースーパーシューティング』の中から『究極タイガー』のみをシングルカットした作品です。『究極タイガー』は，タイガーヘリ・シリーズの中でももっともむずかしいと言われているゲーム。ただ全10面45分間の映像は，どの面も同じような構成なのでちょっぴり単調かな？

発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）

メディア／価格：
VHS　V35X1861　3,605円（税込）
Beta　X35X1861　3,605円（税込）
（HiFiステレオ／40分）

発売日：89年4月21日

信長の野望・戦国群雄伝

光栄の最近の作品には，CDが付いているものがあるのですが，そのCDの部分だけが単独で商品化されることになりました。しかも〝光栄・歴史三部作〟と呼ばれる3作が一挙にそろいぶみです。さあ，あなたは聴いてからプレイするか，プレイしてから聴くか？演奏はKOEIシンフォニー・オーケストラ。

発売元：光栄
販売元：ポリドール
メディア／価格：
CD　H29E-20001　2,987円（税込）
CT　26CE-1001　2,678円（税込）

収録曲：①オープニング〜群雄決起〜②時の調べ③怨狼の牙④もうすぐに……⑤戦雲〜覇者への道〜⑥いにしえの瞳⑦傍にいるから⑧遠い仲間へ

発売日：89年4月25日

蒼き狼と白き牡鹿・ジンギスカン

『蒼き狼〜』は，リストの中にサウンドウェアと呼ばれるミュージック・テープが付いていたのですが，今回発売されるのは，それに大幅に手を加え，新曲『時のメモリー』を追加したバージョン。広大なモンゴル高原に土煙をあげて疾駆（しっく）する騎馬隊などをイメージした楽曲群だそうです。KOEIフィルハーモニックが演奏を担当しています。

発売元：光栄
販売元：ポリドール
メディア／価格：
CD　H29E-20002　2,987円（税込）
CT　26CE-1002　2,678円（税込）

収録曲：①元朝秘史②夢の旅人③騎馬の舞い④モンゴル帝国⑤オルド⑥東ヨーロッパ⑦西ヨーロッパ⑧レクイエム⑨モンゴル高原⑩戴冠式⑪時のメモリー

発売日：89年4月25日

水滸伝・天命の誓い

アレンジャーは有名な前田憲男氏。『水滸伝・天命の誓い』のBGMをフルアレンジでお届けする一枚。「夢・いつの日か…」は，ボーカル・バージョンとオーケストラ・バージョンの2種類のアレンジで収録されています。これをバックに聴きながら『水滸伝』をプレイするのも，一興かな。

発売元：光栄
販売元：ポリドール
メディア／価格：
CD　H29E-20003　2,987円（税込）
CT　26CE-1003　2,678円（税込）

収録曲：①オープニング〜無頼の宴〜②夢，いつの日か……③春光④夏木立⑤秋風⑥冬景色⑦組曲・梁山泊⑧夢，いつの日か……（オーケストラ・バージョン）

発売日：89年4月25日

キングレコードよりコナミ・レーベルが発足!!

▲レーベル設立発表会で語るコナミ工業の菱川社長

近ごろコナミのレコードがでないなあと思っていたコナミファンのみなさん，ビッグニュースです。なんとキングレコードから，5月21日付けで正式にコナミ・レーベルというのが発足するのです！　監修（かんしゅう）するのが，『コナミック・ゲーム・フリークス』でお馴じみのコナミ・サウンドチーム・バンド〝矩形（くけい）波倶楽部（はくらぶ）〟。その第1弾が，あの『サンダークロス』をメインとするアルバムだというからうれしいじゃありませんか。もちろん矩形波倶楽部によるアレンジも収録されて，『A-JAX』『グラII』『沙羅曼蛇』という豪華ラインナップになっています（くわしくは次号の本コーナーで紹介）。また，それと同時に12cmCD（ふつうのサイズのCD）に20分収録した〝マキシー・シングル〟シリーズも発売していくそうです。とりあえず一番手が『がんばれゴエモン2』『ゴーファーの野望・エピソードII』『F1スピリット＋F1スピリット3Dスペシャル』の3作品。

これはますます今後のコナミ・レーベルの動きは目が離せなくなりそうですよ！

ゲームミュージック・レコード＆ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
レコード	5月21日	サンダークロス/コナミ矩形波倶楽部	キングレコード
		がんばれゴエモン2	キングレコード
		ゴーファーの野望〜エピソードII〜	キングレコード
		FIスピリット＋FIスピリット3Dスペシャル	キングレコード
		ストライダー飛竜 —G.S.M.CAPCOM 2—	ポニーキャニオン
	5月25日	サバッシュ(POPCOMソフト)	ポリスター
		サーク(マイクロキャビン)	ポリスター
	6月5日	サウンドストーリー・ダウンタウン熱血物語	アポロン
		くにおんサウンド・コレクション	アポロン
	6月7日	ラサール石井のチャイルズ・クエスト(仮題)	ビクター
	6月21日	交響曲ソーサリアン(予定)	キングレコード

	発売日	タイトル	発売元
ビデオ	5月21日	まーじゃんGALS GRAFFITI(予定)	ポニーキャニオン
	6月1日	ナムコ究極マニュアル	CBSソニー
	6月7日	コナミ・ベストセレクション(LD)	ポニーキャニオン
	7月1日	スーパーGTV創刊号	CBSソニー
	発売日未定	PCエンジン究極マニュアル	CBSソニー
		スーパーリアル麻雀PII、PIII	ポリスター

各メーカー問い合わせ先 —— アルファレコード:03(455)1793／キングレコード:03(945)2111／ポリスター:03(406)8161／CBSソニー:03(266)5047／ポニーキャニオン:03(221)3151／ポリドール:03(780)8594

レスキュー AVG & RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム

このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

サヨサヨサヨサヨ，サヨナロッキー!! って感じで，学校を卒業した人達も進学する人も，新たな進学先，就職先でガンバロッキー!! これからもボクはガンバルからサ……。とにかく，進学，就職した方，おめでとうございまーす!!

それでは，今月も元気よくレスキューのコーナーいってみようか。

おっと，忘れてた。ハロハロハロハロ，ハロッキー（ハロは5回だヨ）！

今月の担当ゲーム：ソーサリアン，ハイドライド3，スキーム，スタークルーザー，王子ビンビン物語。

隊員No. 4　ロッキー引本

みなさん3月の終わりのパソコンサンデーを見たかな？　あれにはボクが出演したのですヨ。見ていない人はビデオにとってある友達を捜して見せてもらうようにね。引本さんも「元気が出るTV」に出演が決定し，レスキュー隊のマスコミ完全制圧大作戦は今，開始されたのだぁぁ！ベーマガはそのステップだったんだね～。

こんなボク（“たち”はつかない）を応援してね。特に女の子からのファンレターを待ってるヨ～ン！

今月の担当ゲーム：第4のユニット2，ザナドゥ

隊員No.13　佐久間亮介

読者のみなさん，元気してますか。この間，ボクが友達と会ったとき，「青ちゃん（ボクのことネ），最近ベーマガにあんまりでてこないじゃん」「アレ，まだベーマガのライターやってたの？やめたのかと思った」などと言われてしまいました。ちなみに，最近あんまりでてこなかったのは…別に理由はないです。

ところで，今ボクは，『ウィザードリィ4』をプレイしてるワケなんですが，ハッキリ言って，超超超超むずかしいし，上のほうの階にいくと，超超超超敵が強いんだ。でも，おもしろいィィ！『ウィザードリィ』のファンの人はもちろん，そうでない人もぜひぜひプレイしてみては？　それに，もしわかんなくなったら，レスキューのコーナーにハガキをだせばOKでしょ。

今月の担当ゲーム：ウィザードリィ4，新九玉伝，オールドヴィレッジストーリー

隊員No. 8　青木　聡

ウィザードリィ4

Q ボクは，今，X1で『ウィザードリィ4』をやっているんですが，地下8階まできてハマッてしまいました。

地雷地帯にはばまれ，階段を見つけるどころか進むことすらできません。どうか，どうやって進むのか教えてください。

アイテムは，STAFF, ROBES, NOVICE'S, CAP, TWILIGHT CLOAK, BLOOD STONE, GOLDEN PYRITEです。

P.S.エナジードレインは気持ちいい？

［東京都太田区・GHAST？才］

A GHASTクンは，地下8階の召喚サークルがどこにあるのか知ってるかナ？

地下8階の召喚サークルは，E18N15のところにあるんだけど，その召喚サークルのところから，地雷原を避けて通るための道が，E0N1ののぼりの階段まで続いているんだ。しかし，この道はちょっとくせもので，地雷原の中を通ってるのはありがたいけど，道幅が1ブロックなんで一歩ふみはずしただけで，ドカ～ン！　だから，マッピングが超めんどくさい。そのうえ，敵が強い（というより味方が弱い）ときたもんだ。そんなわけで，マッピングのときは，ほんっっっとにこまめにセーブしたほうがGoodですよ，Good！

Q ボクは『ウィザードリィ4』を1か月ぐらい前からプレイしています。そこで質問なんですが，地下8階には，GOLDEN,PYRITEとAMBER DRAGONがあるらしい（友

人に聞いた）のですが，どこにあるのかまったくわかりません。もし，地下8階にあるのなら，どこにあるのか教えてください。ちなみに，今のレベルは4で，地下7階の召喚サークルのモンスターを連れています。

［東京都多摩市・**ヒゲチョビン？才**］

A ハッキリ言っちゃいますけど，ヒゲチョビンクンのワードナは，まだまだまだまだ弱すぎるぅ〜！　地下7階の召喚サークルのモンスターを連れてるってことは，レベル4でしょ。もちろんHPは490しかないわけなんだから，GOLDEN PYRITEやAMBER DRAGONを取っても，帰ってこれなくなるかもしれないヨ。

それでも取りにいきたい！って言うんなら，BLACK BOXの中を全部DIOSのポーションにして，こまめにセーブしていけば大丈夫かもしれないヨ…。

で，その座標だけど，GOLDEN PYRITEはE0N9に，AMBER DRAGONはE0N5にあるからネ。

でも，ボクとしては，せめてあともう少しあとに取りにいったほうがいいんじゃないかと思うんだけどなぁ…。うん，アレを手に入れてからでもネェ!?

★引本：ボクも最近やっと，『ウィザードリィ4』を手に入れたんだよネ!!

さぁ〜て，お家（うち）に帰ってプレイしよ〜っと!!

★

新九玉伝

Q ボクは，『新九玉伝』を発売と同時に買いました。

ゲームをはじめてから数時間はどんどん話が進んでいったんですが，ある村で「村長の娘がさらわれたから助けだしてください」って頼まれたところでハマッてしまったんです。

というのも，たぶん村長の娘はこの中だろうと思われる場所は見つけたんですが，大きな扉（とびら）がじゃまして中に入ることができないんです。村人の話だと，扉をあけるには「パワーリング」が必要らしいのですが，どこにあるかわかりません。どうか，お助けを！

［新潟県上越市・**皿沢宏章16才**］

A 皿沢クンは，もちろん双子の僧侶の森から帰ってこないほう（名前忘れた）を助けだしたんでしょ？　もし，まだ助けてないなら，ニラスの町の南にある森の奥にとらえられているから助けてあげてネ。そうすると，森の中のある場所にさっきまでなかったのに，なぜか道ができているハズだから，その奥にいけば，「パワーリング」は手に入るヨ。まだまだ先は長いゾ！　ガンバッてネ。

ソーサリアン

［福島県・**ぷっつんカミーュ？才**］

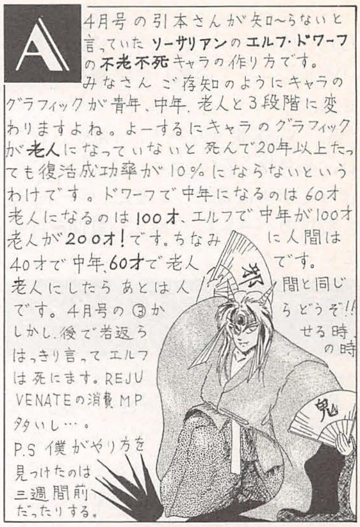
A カミーュクンが悩んでいるナゾは，『ソーサリアン』の中でも，1，2位を競うむずかしいナゾなんだ。これで，レスキューコーナーに2度目の登場!!

とにかく，キミの悩んでいるところは，普通の考えでは，けっして解くことはできないヨ。

このナゾについてのヒントは昔から，発表というか，みんなけっこう知っていたんだ。そのヒントとは，敵の動きに気をつけろ！ってこと。その敵の名前をズバリ言うとダークストーカー。

でも，これだけではわからないだろうからもう一つヒントを……。実を言うとトビラも何もないカベの中に入ることができるんだ。すなわち，隠しトビラだネ！

▲いまだにレスキューの多い元祖『ソーサリアン』。『ピラミッド〜』に続く新シナリオもそろそろ期待したい！



［埼玉県入間郡・**ガッシュ18才**］

★引本：先月号で無責任なことに，「知〜らない」なんて言っちゃたんだけど，そうしたら，このハガキと同じ内容のものがくること！くること！　どうもスミマセンでした。今度からは，めんどうくさがらずに調べますんで……。

ちなみに，キャラのグラフィックのでない88なども同じなので安心してちょうらい!!

第4のユニット2

［東京都北区・**突然出現組16才**］

A はぁ〜い。ブロンウィンで〜す。3か月前の作戦のことね♡え〜と，たしかあのときはロストナンバーのレストアと戦った部屋で〝カードA〟を手に入れたと思ったけど…突然出現組クンの持ち物には，これがないから進めないと思うわ。〝カードA〟を入手したら地下1階の部屋を

すべて回って，その後に伍長のところに行けばいいハズよ！ 早くNo.8である「ダルジィ」との戦いに決着をつけさせて!!
P.S. X68K版やパート3が発売されたね。来月は『第4のユニット』だけにしぼってボクは書くつもりだ。パート1から最新のパート3まで幅広い質問を待っているよ!!

オールドヴィレッジストーリー

Q レスキュー隊のみなさんこんにちは。ボクはPC-9801VXで『オールドヴィレッジストーリー』をプレイしているんですが，カーズの町まで来たのに何をしたらいいのかわからないのです。ミルフにパンをあげたあとに，サイアにも会いました。これから何をしたらいいのか教えてください。

［長野県安曇市・**川上高宏？才**］

A 「カーズ」って名前の町といい，「リサリサ」って名前の女の子といい，これはきっと何かある!? なぁ～んて思った人はボクだけじゃないハズだ！ まあ，そんなことはいいとして，川上クンはカーズの町の人たちとちゃんと会話してるかナ？ サイアに会ったあとは町の人と会話さえしていれば，自然にやることができてくるハズだヨ。試しに城の前の広場をうろうろしてる兵士に話しかけてみてネ。ホラ，やることが見つかったでしょ。

Q 青木さん，こんにちは。ボクはPC-88FHで，『オールドヴィレッジストーリー』をプレイしています。
行方不明になったマイトを捜している途中，光の湖と呼ばれる湖に〝ナム〟という生物がいると聞いたので「干し肉」をもらってから，〝ナム〟に会いにいったのですが，どこを捜しても会えません。光の湖の南のほうにあるお城みたいのが関係しているような気がするんですが，どうやっても行けません。どうか教えてください。

［神奈川県横浜市・**鷲澤秀一16才**］

A なかなかスルドイところをついてるけど，光の湖の南にあるシルフの城はナムに会ってからじゃないと行くことはできないんだ。なんでかって言うと，シルフの城に連れてってくれるのは，実はナムなんだ。ここでピンときた人はまずいないと思うけど，もしいたらドウモありがピー。つまり，ナムが連れてってくれるってことはナムがシルフの城の近くにいるってことにならないかナ？ さぁ，「干し肉」を手にしたら，さっそくナムに会いにいこう！

スタークルーザー

［埼玉県宮代町・**天竜鬼神衆？才**］

A 惑星カイには，そう簡単には入ることはできない。でも，そのカイには人間が住んでいるんだから，絶対に入ることはできるよネ。すなわち，惑星カイへ行ったことのある人間を捜して，入る方法を聞けばいい！ でも，ダイレクトには，行けないゾ……。

スキーム

［東京都足立区・**足場とーる？才**］

A リリアの絵が書いてあったので，『イースII』の質問かと思ったらなんと，『スキーム』の質問。
そう言えば，このゲームのCDが発売されますネ！ エーッと，4月10日だっけ!? とにかく良いので読者のみなさんは，買って聴いてみようじゃな～い!!
質問の内容だけれど，別にスプリッターは，倒す必要がまったくなし。
それでは，何のためにコイツが存在しているのかと言うと，○○台にするためなんだよネ。でも，動いているから○○にくくってネェ～！
サァ！ ○○の内容がわかったかナァ？

ハイドライド3

［千葉県流山市・**かたチュムリ？才**］

A イラストを書いてちょうだい！ と言っていたら本当にイラストの書いてあるのが増えてウレシイねぇ～。このイラストなんて，ファン通にくるのとさほど変わらないもん！ レスキューのコーナーにも，「ゲームの中の名場面をイラストで書いちゃおう！」コーナーなんてのを作りたいナ。
ところで，イラストを書けない読者も，今までどおりドシドシ質問のお手紙ちょうだいな（中山美穂のノリで）。それで，つぎの質問……。
ウッ！ 前おきが長すぎてうっかりしてしまった。
このガイザックは，ただ単に口を打つだけではダメなんだ。スパリと言っちゃうとつまんないからネェ～!? そう！ キーワードは，「一寸法師」。
★引本：さて，つぎはレトロコーナー!!

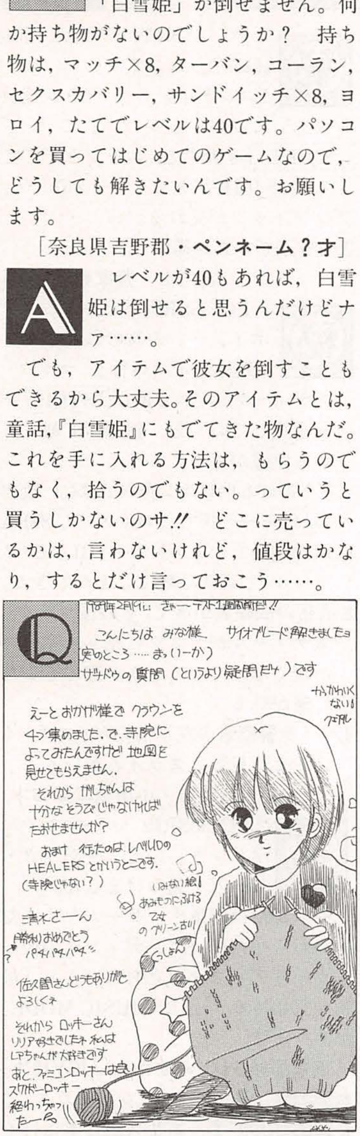
レトロ　AVG&RPG

Q 『王子ビンビン物語』をプレイしていますが，最後の敵「白雪姫」が倒せません。何か持ち物がないのでしょうか？　持ち物は，マッチ×8，ターバン，コーラン，セクスカバリー，サンドイッチ×8，ヨロイ，たてでレベルは40です。パソコンを買ってはじめてのゲームなので，どうしても解きたいんです。お願いします。

［奈良県吉野郡・**ペンネーム？才**］

A レベルが40もあれば，白雪姫は倒せると思うんだけどナァ……。

でも，アイテムで彼女を倒すこともできるから大丈夫。そのアイテムとは，童話，『白雪姫』にもでてきた物なんだ。これを手に入れる方法は，もらうのでもなく，拾うのでもない。っていうと買うしかないのサ!!　どこに売っているかは，言わないけれど，値段はかなり，するとだけ言っておこう……。



［岐阜県海津郡・**くぇぷる？才**］

A 今や，RPG界に伝説として輝いている『ザナドゥ』ですね。このゲームには数々の伝説（?）が残されていて，くぇぷるチャンの質問の場所〝ガルジスとの対決〟に関するものも，いっぱいあるんですよ。たとえばDEG系の魔法だけで何時間もかけて戦ったり，BATTLESVITSの経験値を255まであげてVORPALWEAPONで戦ったり……。この話からもわかると思うけど，ガルジスは十分な装備でなくても倒すことは可能なんだ。プレイヤーの戦いかたしだいなのサ！　でも，やっぱりDRAGONSLAYERは真の勇者の証。手に入れたいよね。

あと地図は〝HEALERS〟ではなくて〝TEMPLE〟だよ。どこのレベルでも見せてもらえるから1番近くの寺院へ……。君の戦士に少しでも早く休息のときがおとずれることを祈って……。

★引本：それでは，読者間レスキュー!!　今月は，ちょっともりあがりにかけたけれど，見てちょうらいナ!!

読者間レスキュー

Q よう，オレだよオレ。ナヌ!?　レスキュー隊のみんな，オレを覚えていないのか!!　あらしだよーっ，石野あらし!!

ところでオレはPC-88MAで，『原宿AFTeRDARK』ってやつをやってるんだけどよ，第2の殺人が起きてっから全然進まね～のよ！　平沢が浜津ってわかったけど課長は取り調べはダメッつーし，シャルダン家を家宅捜査してもムダだったし，聞き込みから炎のコマまでやったけどダメだったし，だれでもいーからオレを助けてくれ!!さとるも一平太も困ってんだーッ!!　所持品は以下に記すぜ。

「毛利の写真，ゆかりの写真，浜津の写真，写真A，ジャケット，シャツの袖」。TELできるところは分室だけ。

レスキュー隊のみんな！　信じてるぜ!!　　（89年4月号掲載）

［群馬県前橋市・**ゲーセンあらし16才**］

A 4月号のあらしクンの質問にお答えします。引本サンが言ったとおり，マニュアルを兼ねたシステム・ノートに書いてある電話番号に電話してみてください。そして，浜津について追求していけば……。

まだ先は長いのでがんばってください。

［埼玉県・**土屋岳生18才**］

★引本：土屋クン，どうもありがとうネ!!　それと，お願いなんだけど，毎月15日ぐらいまでには，読者間のお答えを送ってネ。

おつぎは，今月の課題だぁ～!!

Q お願いします。ボクは，『ロードス島戦記』で行きづまっています。アランの武闘大会で優勝した後，何をしたらいいのか……。ピラミッドは，カギがかかってるトビラが開かないし，砂漠はおもいっきし熱くて入れないし……。マーモの軍はきりがない。

もしかして，まよいの森が通れるのでは!?　商人の組合も見つかりません（なんとかデザートというふざけた名前のやつ）。レベルは全員6です。

［愛媛県松山市・**家藤将史14才**］

［山口市・**サン・スーシィ？才**］

★引本：今月は，読者間のコーナーへの手紙がとぉ～っても少なかったので，来月はヨロシクエ。とくに，『ソーサリアン』の方は，ボクも知りたいナァ。

それでは，みなさん，サヨナロッキー!!

P.S.日本TVの，『天才たけしの元気が出るテレビ』ってみんな知ってるよネ!?　実は，4月2日放送のこの番組にボクがでていたんだ。バンダナをかぶってジージャンを着てたのがボク!!　もし，ビデオにでもとってたら見てみてネ!!

★

おたより待ってます！

この「レスキュー！AVG&RPG」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！AVG&RPG」係

●●●●●●●● 読者が創る…………………… ●●●●●●●●

ベーマガ㊙情報局

㊙ PC-8801mkIISR版『信長の野望・全国版』の必勝法です。ベーマガ3月号「ホンキ・ホンネ」276ページの日本地図画面まん中に書かれた，山下さんの言葉をくつがえす（と思う）技です。

①17か国，または50か国で，何人でもいいから好きな大名でプレイする。
②自分の国の部隊編成を，大将＝1%，騎馬隊＝99%にする。
③自分の国を，あらゆる手段を使って2か国以上にする。
④つぎに，新たに占領した国の部隊編成を②と同じようにする。
⑤そして，その国の兵力を0にする。
⑥どこかの国が攻めて来るのをひたすら待つ。
⑦攻めてきたらすぐさま兵力5で取られた国を攻め，大将のみをねらう。
⑧そして，勝利すると相手の兵力でガッポリもうかるので，また兵力を0にして⑥～⑧を何度も続ける。
⑨まわりの国の兵力が少なくなるので，そこを見計らって一気に攻める。そして④～⑨をくり返す。

P.S.これを使えば，1580年以内クリアも夢ではない。僕は17か国モードで1562年夏にクリアした。

［東京都八王子市・**FE14才**］

㊙ 『信長の野望・戦国群雄伝』の必勝法です。

まず4人プレイにする。そして，いいなと思った大名を4人選択して（たとえば，武田信玄，織田信長，上杉謙信，徳川家康など），ゲームを開始する。そして，だれか本当に使う大名を自分で決める。

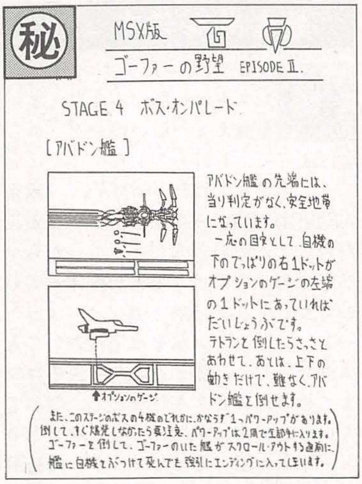
つぎに，本当に使う大名が「徳川家康」だとしたら，はじめに「武田信玄」で「上杉謙信」を脅迫（きょうはく）する。そして，「上杉謙信」は，承知して配下にくだると選択。「武田信玄」は「上杉謙信」の忠誠度を100にする（まわりの大名が取りに来るから）。

今度は「徳川家康」が「織田信長」を配下にくだらせ，忠誠度を100にしてから「武田信玄」と「上杉謙信」を配下にくだらせる。すると，最強の大名に最強の軍師ができるというわけである。

その他にも，織田や武田の部下は，ほとんど有能なので入れておいたほうがいい。

P.S.政治が100の軍師は，「ウソ」をついたことがないのである。

［神奈川県横浜市・
まちがえの多い諸葛孔明16才］



［秋田県由利郡・**YIS18才**］

㊙ PC-88版『サバッシュ』でSE（効果音）モードを発見しました。

エンディングのスクロールが，すべて終わったところでこのモードに入ります。

［F1］～［F10］とスペース・キーとリターン・キーで，ゲーム中のSEが聴けます。

［F1］～［F9］までがドラム系の音
［F10］が敵を倒したときの音

スペースorリターンが戦闘中，飛び道具を使ったときの音です。

P.S.宝箱を開けたときの音もほしかった…。

［福岡県北九州市・**藤村恭一？才**］

㊙ PC-8801版『シャティ』の㊙を見つけました。

『シャティ』を立ちあげて，ディスク・アクセスしているときに［STOP］キーを押し続けると，オープニング（など）だけでなく全部の曲がサウンドボードIIに対応するようになります。

ただし，はじめから［STOP］キーを押して立ちあげても効きませんので，あしからず…。

［東京都世田谷区・**松井　勝17才**］

㊙ PC-88SR版『What's Michael？』の㊙です。

1.エンディングでマイケル達がおふろに入っているところで［SHIFT］を押すと，ニャジラがでてくる。もう1回押すとセイレーンのボツ・グラフィックが見れる。
2.猫喫茶でコタツ猫がでてくる。

［宮崎市・**荒武和宣16才**］

㊙ PC-88SR版『バーニング・ポイント』の㊙の数々です。

1.死体公示所へ行き，マイク・スティールが現れる前に［STOP］キーを押しておくと，新聞にも載っている幽霊（ゆうれい）がでる。
2.立ちあげる前にテンキーではない数字の［1］キーを押しておくと，PC-88FA以降機種でサウンドボードIIなし（ノーマル）で音楽を聴くことができる。
3.最初の依頼者がきて，その後マイク・スティールがデスクに座り，窓の外が暗くなっているとき，窓のところに猫がいる。
4.マイラ警察署の左手前のディスプレイに，よく見るとスライムがいる。

［広島市・**小川竜二郎16才**］

㊙ PC-88SR版『バーニング・ポイント』のミュージック・モードを見つけました。

やりかたは簡単！　ゲームをめでたく終わらせた後（エンディングの後），もう一度ディスクを立ちあげると「最初から始める」の下に「MUSIC MODE」があります。

［東京都杉並区・**みすたあLUCY16才**］

㊙ PC-88版『アンジェラス』の㊙です。エリスが日本に行くとき（ブライアンがペルーに行く前），飛行場で，［R］キーで右目が，［L］キーで左目が動かせます。要するにウインクするわけ！

［福島市・**流星かなた？才**］

㊙ PC-9801版『ロードス島戦記』の㊙です。フィアンナ姫を助けたときの技。

姫を助けてロイド城に招かれたとき，そこで「ファーン王にカーラのことを話しますか？」と聞かれます。ここで「いいえ」にしても経験値とお金はもらえます。

追いだされたら，また城に行き同じ

ように断わると，さらに経験値とお金が手に入るのです。これを何回も使えば，レベルアップも自由自在！

［埼玉県川口市・**長田裕樹16才**］

㊙ X68000の『ウォーニング』で，敵に会っても100%逃げられる方法。

敵に会ったらまずアイテム使用を選び，スペアパーツA，B，Cのいずれかを選択する。そして，「どのメカに使いますか？」と聞かれたら，スペース・キーを押してキャンセルします。これで100%逃げられます。

［東京都大田区・**栗山康次17才**］

㊙ X68000版『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』の隠れメッセージを見つけました。まさに簡単！ Dディスクを入れてリセット，または電源を入れるだけ。隠しコマンドも書いてあります。

［三重県鈴鹿市・**J.J？才**］

㊙ X1turbo版『イシターの復活』のスピード調節の方法を見つけました。

［CTRL］＋［S］を押してください。右下に青い数字がでてきます。数字の意味は，

255（遅い）←→3（速い）

わたしは，このワザを使ってFORBIDOEN HALLで100m競争をさせています。

［新潟県北魚沼郡・**保科康広18才**］

㊙ DEATH BRINGER.

○PC-88VAのデス・ブリンガーの
画面をキレイにする㊙テク！

1. V3 BASICで（DISK Aを［STOP］連打で出したもの）
SCREEN WIDTH 0,640,4↵
OUT &H100,INP(&H100)
OR &H40↵

2. PC-Engineに移る。
SYSTEM↵

3. デス・ブリンガーの
DISKを入れて
AUTOEXEC↵

これでOK！

※絶対にD.B.のDISK Aでは立ち上げないで！（ぶっこわれます）

P.S. ぱこ&ぺんさん，天竜鬼神衆さん
ぜひともお友達になりたい！
私，白岡町民です。　by にらやん。

［埼玉県南埼玉郡・**にらやん17才**］

㊙ FM77AVシリーズ『怨霊戦記』の㊙です。

エンディングの最後の場面で（依姫がドアップででているところ）［ESC］キーを押すと妖鬼がでてきて，次作の予告らしきものを教えてくれます。

［神奈川県横浜市・**藤田豊和13才**］

㊙ MSX版『ゴーファーの野望～エピソードII』の隠しコマンドを発見しました。ゲーム中に［F1］でポーズをかけ，つぎのコマンドを入力します。

①EXPAND↵……バリアが2倍になる
②GOOD↵………難易度が半分になる
③HARD↵………難易度が2倍になる

入力した後は，再び［F1］キーを押してポーズを解除しましょう。

［京都府北桑田郡・**畑段輝彦16才**］

㊙ MSX版『R-TYPE』で隠しコマンドを発見しました。

まず［ESC］キーでゲームを止め，［SHIFT］と［F2］を押します。その後に，

［A］……無敵
［B］……無敵解除
［C］……スピード・アップ
［D］……スピード・ダウン
［E］……1UP
［F］……1DOWN

また，

［1］……対空レーザー
［2］……反射レーザー
［3］……対地レーザー

が押した数の段階になり，0でフォースがなくなります。

［新潟市・**蒲公英16才**］

㊙ MSX2版『SUPER大戦略』のウラ技です。

自分のターンのとき移動や攻撃が終わった後，色の変わった部隊にカーソルを合わせて移動（［F1］キー）させると，「MOVE END」となるが移動力0の移動の状態になります。これを応用して，

①1ターン内で何回でも戦闘できる

［F1］キーのつぎに［F2］キー（戦闘）を押すと，弾がなくなるまで何回でも戦闘できます。

②降車した歩兵がすぐに占領（せんりょう）できる

輸送部隊から都市空港に歩兵を降ろし，降ろした歩兵にカーソルを合わせ［F1］キーを押す。つぎにリターンを押すと1ターン早く占領できます。

③歩兵が4歩移動できる

まず歩兵から3ヘックス離れたところに輸送部隊を置き，つぎに歩兵を輸送部隊に乗せます。そして，また輸送部隊にカーソルを合わせ，［F1］キーの後で［F4］キー（降車）を押せば，一応歩兵は4ヘックス分動いたことになります。

④敵の部隊でも，①ができる

②をやるとバグってしまうので注意してください。

［徳島県美馬郡・**私は受験生だ！15才**］

㊙ X68000 めぞん一刻 完結篇の㊙
by あまてらす。

このゲームでエンディングが見れなくて
悩んでいる人はいないと思うので，
エンディングを見る方法をおしえてあげよう

(1) 普通どうりにゲームを起動させる。

(2) LADY X68000

という表示が出たら，リセットボタンの向こうにある
INTERRUPT ボタンを押し中止<A>を
選んでコマンドモードにもどる。

(3) LADYR END ↵

と入力して，以後，画面の指示にしたがって
ディスクを入れかえればよい。

(4) エラーが出なければ，めでたしめでたし。

② このゲームのグラフィックは，テキスト画面に書いて
いるらしいので COPY キーを押すと画面ハード・
コピーがとれるが，これでよろこんではいけない。
（テキストプレーン0，1 しかコピーされない，しかもモノクロ）

③ ゲーム中，（オープニングデモも）OPT.1 キーを押すと，
グラフィック，メッセージ，その他の表示スピードが速くなる。
（あまり役に立たない）

［北海道札幌市・**あまてらす？才**］

㊙ PCエンジン『ネクタリス』の㊙です。

パスワード入力画面で「ONGAKU」と入力すると，サウンドテスト・モードになります。

［石川県金沢市・**オレはペニーだ？才**］

㊙ X68K『パックマニア』の各種設定，BGMデモ，パックマンのやりかた。

各種設定：起動後，［F5］キーを押してキー・コンフィグにする。そして上から，X，6，8，0，0，0，0に変更する（テンキーで）。つぎに［ESC］を押せば設定モードになる。

BGMデモ：起動後，［ESC］，［ENTER］の順に押す。するとHuman68kにもどるので，ディスクを入れ直し，

PMDEMO↵

と入力すればOK！

パックマン：BGMデモと同じ方法で，

CD PACMAN↵
PAC↵

と入力するとパックマンがはじまる。

［埼玉県浦和市・**石本 淳17才**］

㊙情報大募集

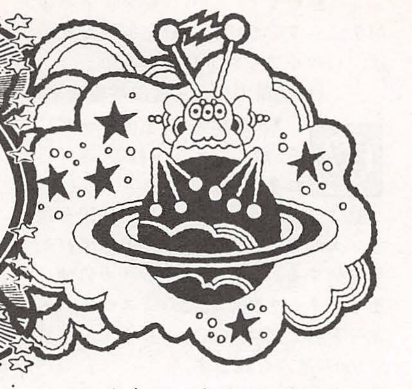
このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。みなさんが自分で発見したテクニックをドンドンご応募ください。

くれぐれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



どうもどうも。4月から再び，TV番組『パソコンサンデー』のレギュラー解説者に，しばらくの間復帰することが決まった山下　章です。毎回ちゃ～んと新作ゲームを紹介していっちゃうので，ゲームファンのみなさんは必見だよ（4月2日放送分では，あのX68K用『アフターバーナー』を見せちゃったもんね）！『パソコンサンデー』は，TV大阪・東京系で日曜午前9：30～10：00に大好評放映中。そうそう，番組の前後に流れるX68000のCMにもボクがでてるから，機会があったら見てやってください。

それじゃ今月も元気に『読ホン』（「読者のホンキ・ホンネ」の略。ドクホンと読む。トクホンではない）に行ってみよう!!

ゲームのジャンルって何だろう？

RPG, AVG, SLGなど，ゲームをジャンル別に区別する用語が大変増えてきています。しかし，よく考えてください。いくら特徴や処理方法などが似たゲームだからと言って，ひとことで，これはRPGだ，RPGはこうなんだと決めつけることができるでしょうか？　僕はできないと思います。

たしかに今日のゲームは，基本的には似たものぞろいです。しかし，一つ一つ細かな仕組みまで同じゲームが多々と存在するのでしょうか？　続編や改良版などは別として，一つ一つのゲームには，それぞれの個性が存在するのではないでしょうか？

たとえば，一般的にテーブルトークRPGと呼ばれるジャンルについて考えると，たしかに基本は，キャラクターとして，またその他としての役割を演ずる遊びであるかもしれません。しかし，その主体となるルールや世界構成はどうでしょうか。また，それぞれの力や物体に対する概念や詳細なデータはどうでしょうか。僕が知っている中で，D&D®，AD&D®，ルーンクエスト，T&T，PA（ファンタズム・アドベンチャー），そしてベーマガにあるワープスなどは，基本は似ていますが，全体的にはすべて異なる物ばかりです。

経験値がどうのこうのとか，CRPGとTRPGがどうだとかではなく，一つのルールで定められた世界を冒険する楽しみこそがすばらしいのであり，また，自分にとって「すばらしいゲーム」として区別するジャンルを創りだせるのではないでしょうか。

また，3月号の加納さんの意見に代表されるように，「RPGは役割を演じるゲームである」という定義があります。ですが，ちょっと考えてみてください。AVGだって，自分が主人公の役割となり，その話を最後へ向かわせるための謎解きをしていくゲームではないでしょうか。これは「役割を演じるゲーム」とは言えませんか？　AVGにだって敵がでてくることもあります。また，戦うこともあるでしょう。AVGとRPGは，一体どこで区別されるのでしょう？

結局のところ，RPGもAVGもSLGも，そもそもその語の起源となり得るゲームから誕生した語であり，新しいものが創造されていく現在，ジャンルという半抽象的な区別は良くないと思うのです。

［山口県熊毛郡・**目んちゃん？才**］

■山下：最後の「RPG etcは，そもそもその語の起源となり得るゲームから誕生した語」という意見は，たしかにそうだね。AVGにしても，はじめにアメリカで作られた〝Adventure〟というテキスト版ゲーム（これはD&D®をかなり意識して作られたらしい）をモデルに，つぎつぎと似たタイプの作品が発売されてAVGというジャンルが確立するに至ったんだから。

そう考えると，現在言われているところの〝ジャンル〟とは，なんらかの影響を受けて制作された作品が集積することによって形成されると言えるのではないだろうか。ジャンル間で類似点を持っているところや，その源からの派生の仕方なんかは，「～類～科」という生物学的分類になんとなく似てる気がするね。

ゼルダの伝説が私の理想

このところ，ホンキ・ホンネでコンピュータRPG（以下CRPG）の経験値とか，理想のRPGとかが討論されているようですが，私は経験値稼ぎのないCRPGというと『ゼルダの伝説』を思い浮かべます。目的は，八つのトライフォースを集めて姫を救うというよくあるタイプかもしれませんが，バランスや親切なゲーム設計という点で優れた名作だと思います。

まず，レベルアップの仕方ですが，このゲームには経験値というものがないのです。地下迷宮を一つクリアするごとにハートの器がもらえ（つまり生命力があがって），敵の攻撃に耐えられるようになるわけです。しかも，ハートの器がある程度増えれば，より攻撃力の強い剣がもらえ，攻撃力が増すという仕組みです。また，それぞれの迷宮にあるアイテムを取ることによっても強くなれます。順序正しく迷宮を回っていけば，そのときの主人公の強さに合っているので，テンポよくアクションRPGの楽しさを満喫できるというわけです。

それから，CRPGの初心者（当時の私もそうでした）向けへの親切設計があるということにも感動しました。なかでも私がスゴイと思っているのは，自分の現在位置がわかるということ，特に地下迷宮でマップやコンパスを取れば，迷宮の全体像やトライフォースの

位置，自分の通った部屋までわかってしまうということです。これがちょっとしたひっかけになっているところもあって，やってくれるなあと感心したこともありました。

100パーセント完ペキだっ!! ということはできないかもしれませんが，この『ゼルダの伝説』はかなり理想に近いという点で，私は高く評価したいと思います。

［東京都台東区・Kyou？才］

■山下：『ゼルダの伝説』はボクも大好き。あのアクション性の高さがいいんだよね。同じ宮本氏のプロデュースで近々発売になるRPG『MOTHER』(シナリオ：糸井重里)も期待したいなあ。

ストーリー性とゲーム性

最近のストーリー偏重(へんちょう)RPG全盛はあまり良い状況ではないと思う。僕も『F・FII』をやってみた。たしかに楽しめたけど遊べなかった。『F・FII』はストーリー・アイデアは屈指(くっし)のものだし，システムも劣(おと)っているとは思えない。欠点と言えるのは，経験バランスのつめの甘さと，その良くできたシナリオ自体だったと思う。ストーリーに引っぱられるあまり，キャラクターが（つまり自分自身が）遊ぶことができなかったんじゃないだろうか。ストーリーを追ってそれを楽しむのはいいけど，そのために決められたレールの上を走らなきゃいけないゲームなんて，本当のゲームじゃないと思う。

［和歌山市・匿名希望？才］

■山下：いま，ゲームは大きく二極化しようとしている。「見せるゲーム」と「遊ばせるゲーム」の二つに，だ。『F・FII』や多くのAVGは前者。『ウィザードリィ』や『ティル・ナ・ノーグ』が後者。両者の中間をねらっているのが，『ドラクエ』シリーズetc……。ストーリー性とゲーム性，そのどちらにどれくらいの比重をかけるか，AVGやRPGでは非常にむずかしい問題だ。「見せるゲーム」と「遊ばせるゲーム」——どちらがいいとは一概(いちがい)には言えないけど，みなさんの意見を聞かせてほしい。

スキームにみるアクション・ゲーム論

ベーマガ誌上で最近その音楽性の高さから話題になっている『ザ・スキーム』。僕ははじめてプレイしたとき，なんだか単調でゲームの内容が音楽についていってないと思った。最初は横一直線に進むだけ，神殿に入っても少しマップが複雑になるだけで，謎もなければ NPC(ノンプレイヤーキャラクター)の登場もない。こんな風に僕が感じたのは，近頃『イース』や『ハイドライド3』などの謎解き中心のボリュームあるゲームばかりやっていたからかもしれない。このゲームは本当に単純なのである。

でも，不思議なことに，やってて飽(あ)きない。なぜか？ もちろん，早く先の音楽を聴きたいというのもあったが，とにかく少しも面倒くささを感じないのだ。僕は気がついた。「このゲームはアクション・ゲームなんだ」と。スムーズなキャラの動き，88のゲーム史上最高と思われる操作性，バランス良く配置された敵キャラ。こういうことがアクション・ゲームでは一番大切なんじゃないかな。最近のパソコン・ゲームは，8方向スクロールさせたり，二重スクロールにしたり，キャラを大きくしたり，いたるところにアニメーション処理を入れたりと，ソフトハウスの技術力を誇示(こじ)しているのが多いが，そんなことは二の次でいいと思う。そういったプレイヤーを楽しませてくれるようなテクニックは，ゲーム・バランスがいいという上ではじめて効果があるんだと思う。

ただ，このゲームにも欠点はある。まず，マップが少し広すぎること。まあ，画面切り替えだし，単純なマップなのでそれほど気にならないが。それと最初にも書いたが，単調だということは否定できない。このゲーム・バランスのままで，もう少し内容に肉付けしてもいいんじゃないかな。

とにかく，このゲームをプレイすれば，アクション・ゲームの本来の楽しさがわかると思う。

［埼玉県狭山市・渡辺篤志16才］

■山下：『スキーム』はホントに根強いファンが多いんだよね。

ディスク・アクセスの多いゲームはイヤ!!

僕は思う。ディスク・アクセスの少ないゲームがしたい!! なぜ思ったか。それはあの『□ー××島△△』をやったからなのだ。僕のホンネとしては……なんじゃこりゃ。CAMPに入るたびにアクセスするんじゃねーよ。なんで敵と会うたびにアクセスするんだよコラァ！……はっきり言ってやめてほしい。もうちょっとプレイヤーの立場になってソフトを作ってくれたら……。

考えてみると，買うソフトを決めるときに，ディスク・アクセスの量，長さなどは今まで気にしていなかった。しかし，こうもイライラすると，今後のことが気にかかる。なぜなら，そういうこと（言うなればストレス度）をつけてゲームを紹介している雑誌がまったくないからだ。……というわけで，ベーマガ編集部のみなさん，これからはストレス度をつけてください。

［埼玉県越谷市・H²16才］

■山下：処理の遅いゲームって，内容を見る以前に興(きょう)ざめしちゃうよね。1画面描くのに1～2分かかるAVGがあった昔とくらべたら，かなり改善されてきたとは思うんだけど……。ソフトハウスのみなさんの，より一層のプレイヤーに対する配慮を望みます。

読ホンの座談会をやりましょう

読者のホンキ・ホンネって，よく考えたらすごい企画ではないでしょうか。誰かがこう言えば，他の人が反論したり，賛成したりするまるで学級会（国会？）みたいな感じで，毎月読むのが楽しみです。みんな，こんなにゲームに思い入れがあるんだっていうのが，ひしひしと感じられます。一度ここに載っている人たちと話してみたいですね。(『AVG&RPGⅣ』，読者と先生のフリートーク座談会みたいなやつ)。きっと熱くなることまちがいなし！でしょう。

［北海道恵庭市・Fredy 14才］

■山下：ぜひそういう機会をもうけてみたいな。

それじゃ来月までSo long!!

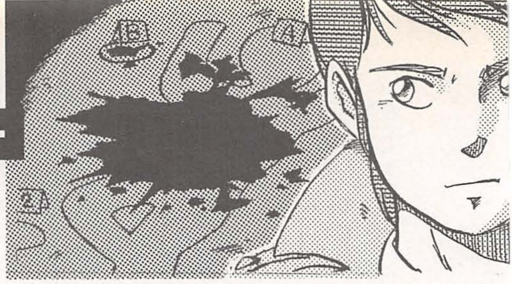
応募方法

みなさんが日頃感じている，ゲームに対する意見・感想等を以下のあて先まで送ってください。このページに載っている他の人の意見について，あるいはカラーページでやっている「山下　章のホンキ・ホンネ」について自分の意見を主張してもOKです。

鋭(するど)い切れ味を持ったすばらしい投稿お待ちしています。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

Ⓒ手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

償いの遺言

by 田中健太郎

依頼

私の名は市条竜太郎。私立探偵だ。退屈きわまりない毎日から抜けでるために，この仕事をはじめることにした。早速，私あてに依頼がきた。依頼主は柏木　菊，あの柏木財閥の夫人だそうだ。話によると，夫が殺されたので犯人を捜してほしいということである。私はすぐにその家へとでかけたのであった。

★　★

説明

まず，紙にA～Iのアルファベットと捜査点を書く欄を作ってください。アルファベットは何かのフラグが立ったときに○をつけます。また，捜査点は捜査の進行の度合いを表わすものです。また，91番のようなとき，FにもGにも○がついている場合はあとのほうのアルファベットを選んでください。最後に，自分は最初は何も証拠品を持っていませんので，持っていない物を見せたりしないようにしてください。それから，同じ情報で何点も捜査点をかせぐようなことはしないでください。

1　依頼のあった館に着いた。捜査のはじまりだ！➡2

2　呼び鈴を押すと，扉が開いて女中らしき人が顔をだした。➡3

3　「探偵さんですね？どうぞ，中へ」そう言って中へ入れてくれた。➡34

4　「さあ？見たことはありませんね」➡78

5　「さあ…。知りません」➡113

6　「ああ，やっぱりあの人が…。わかりました。これはお返しします」(『遺言書』入手)➡132

7　「捜査に重要なのは，情報と証拠，そして勘だ。覚えておけ」➡50

8　「ないしょですけど，山沼という人は事故じゃなく，殺されたんですって」(捜査点＋1）➡84

9　現在の捜査点は？　0点➡93　20点➡32　25点➡134　それ以外なら➡7

10　「長男の信男様は才能はあるのですが，だんな様と仲が悪く，嫌われておいででした」(捜査点＋1）➡62

11　「大変です！奥さまがいなくなってしまいました」(Dに○をつける）➡73

12　「今，庭にいると思いますが…」行く➡91　行かない➡16

13　「自分の部屋にいましたよ」➡84

14　「今のところ，容疑者として長男の信男があがっている。父親とは仲が悪かったようだ」(捜査点＋1）➡93

15　「最近，遺産のことで兄弟の仲が悪くなってきたんです。悲しいですわ…」➡90

16　女中➡77　執事➡96　運転手➡82　終わる➡85

17　「信男様は遺産相続のことで弁護士のところへ行っています」➡73

18　「おや，右端の人物は先月亡くなった赤川さんですね。えっと，赤川さんの家は…。すみません，調べておきます」➡57

19　「事件の詳細は警察で聞いてください。一刻も早く主人を殺した犯人を見つけてください」➡37

20　「一度，親父は『山沼には悪いことをした…』と言ったことがあるんだ。どういう意味だろう？」(捜査点＋1）➡55

21　どんなこと？　事件当時の行動➡109　知っていること➡61　気づいたこと➡105　終わる➡103

22　「じつはあの夜，だんな様と信男様が遺産のことで激しく言い合っていました」(捜査点＋1）➡113

23　「何？わしの名だと。神崎というんだ。お前は？市条だと。ふーんそうか」➡93

24　Aに○がついているか？　ハイ➡117　イイエ➡71

25　「何だね君は？何，私立探偵？ほう，君か。探偵きどりの若僧ってのは，まっ，せいぜいがんばるんだな」➡9

26　「遺言書はきっと兄さんが盗んだんだ。僕が会社を継ぐから…」「バカな！俺じゃない！」➡121

27　何を見せる？　写真➡114　終わる➡103

28　「探偵さんも信男が会社を継いだほうがいいと思いますわよね？」➡84

29　「清子様は優しい人で，遺産相続のことで兄弟の仲が悪くなるのを心配しておられます」(捜査点＋1）➡62

30　もしかしたら警察で新しい情報が得られるかもしれない。ふと，そんな気がした。➡44

31　「あの夜はどうも寝苦しくて，館を見回っていました。すると，だんな様の部屋から誰かがでて行ったのです」➡35

32　「あ，君か。ほんの少し前に女中から電話があって，何かを見つけたからすぐ来てくれと言っておったぞ」(Aに○をつける）➡93

33　「うーん，どこかで見たような…。すみません，思いだせません」(Gに○をつける）➡78

34　中に入り，大広間へ案内された。そこに依頼主の菊がいた。まず話しを聞いてみよう。➡19

35　「その人影は…。いえ，何でもございません」(捜査点＋1）➡68

36　何を？　写真➡72　手紙➡146　終わる➡59

37　そう言うと彼女は寝室へこもってしまった。どうする？　女中に話しを聞く➡110　警察へ行く➡50

38　そこには信男と信彦と麗子がいた。信男と話す➡55　信彦と話す➡99　麗子と話す➡84　終わる➡73

39　「それを見ただんな様はひどくうろたえた様子でした」(捜査点＋1）➡71

40　何を？　写真➡95　カフスボタン➡126　手紙➡111　終わる➡102

41　「だんな様は心臓が弱く，殺されなくても先は長くありませんでした」

(捜査点＋１）➡62

42 「いえ…。別に何も…」➡90

43 「信彦様は立派な人で，だんな様も信彦様を次期社長になさるおつもりでした」(捜査点＋１）➡62

44 さて，どうしよう？　警察へ行く➡50　証拠品を見る➡135　推理する➡97　館にもどる➡88

45 どんなこと？　事件当時の行動➡112　知っていること➡66　気づいたこと➡83　終わる➡102

46 中には執事の岸田一郎がいた。話をする➡113　何か見せる➡67　でる➡100

47 「これ以上兄弟の仲が悪くなるなら，遺言書なんてなくなればいいんだわ」➡90

48 「じつは，事件の前の日に信男様とだんな様が激しく口論していました。もしかしてそれが原因で…」(捜査点＋１）➡71

49 そこには信彦の妻の清子がいた。話しをする➡90　何か見せる➡132　終わる➡73

50 警察だ。警部に会う➡75　鑑識課に行く➡57　館にもどる➡80

51 あたりを見回すと，『カフスボタン』が落ちていた(『カフスボタン』入手)どうやら犯人のものらしい。➡142

52 「寝ておりました」➡113

53 おや？カギがかかっている。どこかに行っているようだ。➡100

54 「じつは，事件の２日前にだんな様あてに手紙が届いたんです」➡39

55 どんなこと　事件当時の行動➡74　気づいたこと➡63　知っていること➡20　遺産のこと➡129　終わる➡38

56 「奥さまは事件以来，寝室にこもっておられます」(捜査点＋１）➡62

57 何を見てもらう？　写真➡86　カフスボタン➡106　手紙➡148　終わる➡50

58 Ｅに○がついているか？　ハイ➡38　イイエ➡17

59 そこには運転手の山本健一がいた。話をする➡68　何か見せる➡36　終わる➡100

60 「さあ…。わかりません」➡132

61 「主人は人に恨みをかうような人ではありません。なのに，こんなことに…」➡21

62 信一郎➡41　信男➡10　信彦➡43　信子➡104　麗子➡89　清子➡29　菊➡56　終わる➡85

63 「大変だ！探偵さん，遺言書がなくなったんだ。捜してくれ」(捜査点＋１）➡55

64 「この山沼という男が事件に関係してるんですね。わかりました，調べておきます」(Ｈに○をつける）➡57

65 「岸田さんの部屋は廊下のつきあたりです」行く➡107　行かない➡16

66 「あのね，親父が金持ちになったのはアフリカで金鉱を見つけたからなのよ」(捜査点＋１）➡45

67 何を？　写真➡88　カフスボタン➡149　手紙➡139　終わる➡46

68 どんなことを？　事件当時の行動➡31　知っていること➡87　気づいたこと➡118　終わる➡59

69 「柏木は大物だけに敵も多かった。しかし，私は内部の犯行だと見ている」(捜査点＋１）➡93

70 「あっ，市条さん。赤川さんの家がわかりましたよ。行ってみますか？」ハイ➡122　イイエ➡57

71 何を？　人物について➡85　事件当時の行動➡98　知っていること➡54　気づいたこと➡48　終わる➡100

72 「ああ，これはだんな様がアフリカへ旅行したときの写真ですよ」(Ｂに○をつける）➡36

73 どこへ？　事件現場➡94　寝室➡119　信男の部屋➡58　信彦の部屋➡92　信子の部屋➡102　終わる➡100

74 「酒場で飲んだくれていたよ」➡55

75 警部がいた。これがはじめてなら➡25　２度目以上なら➡９

76 「えっ！お母さんがいなくなったって!?もしかしたら，山沼っていう人の家に行ったのかも…」(捜査点＋１）➡99

77 「私の名は桜木純子です。何でも聞いてください」➡16

78 何を？　写真➡４　カフスボタン➡144　手紙➡147　終わる➡100

79 「信彦様は遺産相続のことで弁護士のところに行っています」➡73

80 館へもどってきた。Ｅに○がついているか？　ハイ➡128　イイエ➡100

81 「犯人は誰なんだろう…」空を見あげてそう考えた。➡44

82 「運転手の山本さんは事件以来，何だかそわそわしているんですよ」➡12

83 「あのね，私の母さんは今度の事件の犯人を知っているみたいなのよ」(捜査点＋１）➡45

84 どんなこと？　事件当時の行動➡13　気づいたこと➡28　知っていること➡８　遺産のこと➡101　終わる➡38

85 誰について？　柏木家の人➡62　使用人➡16　終わる➡71

86 Ｄに○がついているか？　ハイ➡70　イイエ➡18

87 きっと犯人は館内の人にちがいありませんよ」(捜査点＋１）➡68

88 「うっ…。し，知りません」(Ｃに○をつける）➡67

89 「麗子様は，信彦様が社長になるのに反対されていました」(捜査点＋１）➡62

90 どんなこと？　事件当時の行動➡130　気づいたこと➡42　知っていること➡15　遺産のこと➡47　終わる➡49

91 現在，何に○がついているか？　Ｆ➡142　Ｇ➡145　それ以外なら➡59

92 Ｅに○がついているか？　ハイ➡49　イイエ➡79

93 何を聞く？　死体について➡116　事件の概要➡69　人物について➡14　名前➡23　終わる➡７

94 「警部の許可がないと入れませんよ」神崎警部の許可はあるか？　ハイ➡133　イイエ➡73

95 「真ん中に写っているのが親父よ。両端の人は知らないわ」➡40

96 「執事の岸田さんは事件が起きても，妙に落ち着いていました」➡65

97 現在の捜査点は？　20点➡30　25点➡140　それ以外なら➡81

98 「えぇっと，たぶん寝ていたと思います」➡71

99 どんなこと？　事件当時の行動➡120　気づいたこと➡76　知っていること➡131　遺産について➡26　終わる➡38

100 大広間だ。女中に話しを聞く➡24　移動する➡73　何か見せる➡78　外へでる➡44

101 「早く見つけてくださいよ。本当に誰が盗んだでしょうね」➡84

102 そこには長女の信子がいた。話しをする➡45　何か見せる➡40　終わる➡73

103 そこには信一郎の妻の菊がいた。話しをする➡21　何か見せる➡27　終わる➡73

104 「長女の信子様は先月結婚されましたが，離婚されて帰ってこられました」(捜査点＋１）➡62

105 「そういえば，近ごろ主人はひどくおびえていました。まるで誰かに狙われているかのように…」(捜査点＋１）➡21

106 「少量の血がついています」➡57

107 「現在，何に○がついているか？
D➡53　E➡46　I➡127
それ以外なら➡46
108 「知りませんけど…」➡132
109 「あの夜は主人と寝ていました。すると，主人が夜中の1時頃に書斉へ行ったのです」(捜査点＋1）➡21
110 「まずは警察で事件のことをお聞きになってからにしてください」➡50
111 「あっそうだ！執事の岸田さんは養子でね。昔の名は山沼っていったそうよ」(捜査点＋1）➡40
112 「私がいつどこで何をしようと勝手じゃない！」➡45
113 どんなこと？　事件当時の
行動➡52　知っていること➡5
気づいたこと➡22　終わる➡46
114 「まあ！どこでこんな物を…」彼女は驚いたようだった。➡27
115 いったん警察にもどろう。➡50
116 「被害者の名は柏木信一郎。一代で柏木財閥を築いた実業家だ。死亡推定時刻は19日の夜，午前3時ごろ。死因はうしろから刃物で刺されたのだ」(捜査点＋1）➡93
117 「あっ探偵さん。岸田さんの部屋の前にこんなものが落ちていました」(『写真』入手）➡71
118 「私は犯人を…。いえ，何でもありません」(捜査点＋1）➡68
119 BとCの両方に○がついているか？
ハイ➡11　イイエ➡103
120 「残業で会社に泊まったんだ」➡99
121 たちまちケンカになってしまった。話しを聞くどころじゃないな。➡73
122 車で20分ほどのところに赤川の家があった。大きな家だ。呼び鈴を鳴らすと，赤川の妻らしき人が顔をだした。➡123
123 「この写真のことでお話しがあるんですが…」「どうぞ中へ」そう言うと中へ入れてくれた。➡124
124 「この写真に写っているのは，主人と柏木様，そして山沼とおっしゃる人です。それ以上のことは…」(Eに○をつける）➡125
125 「主人は先月，交通事故で亡くなりました。そして今度は柏木さまが…何かこの写真に関係あるんでしょうか？」➡115
126 「女中の桜木さんに見せれば？」➡40
127 おや？またカギがかかっている。どうやらどこかへ行ったらしい。➡100
128 玄関にくつが増えている。どうやら信男らが帰ってきたようだ。➡100
129 「信彦！おまえだろ。遺言書を盗んだのは！」「知らないよ。兄さんこそおかしいじゃないか！」「なんだと」➡121
130 「自分の部屋にいました」➡90
131 「親父がアフリカへ行ったとき，一緒に行った山沼という人が事故で死んだって聞いたことがありますよ」(捜査点＋1）➡99
132 何を？　写真➡108　手紙➡6
カフスボタン➡60　終わる➡49
133 中へ入ると早速，部屋を調べた。すると机から『手紙』が見つかった。(『手紙』入手）➡73
134 「あ，君か。書斉へ入る許可がほしいのだったな。捜査がすすんでいるようなので許可をやろう」(警部の許可を得る）➡93
135 何を？　写真➡136　カフスボタン➡137　手紙➡138　終わる➡44
136 写真には3人の男が写っており，真ん中に立っているのが柏木信一郎のようだ。両端の男には見覚えはなかった。➡135
137 何の変てつもない，ただのカフスボタンだ。➡135
138 手紙には，『柏木，私はもうすぐ殺される。あの山沼の息子にだ。お前も狙われている。気をつけろ！ー赤川より』と書かれている。➡135
139 「さあ…。知りません」➡67
140 運転手の山本は何かを知っている。ふとそう思った。➡44
141 「あっ！思いだした。確かこれは岸田さんのものですよ」
(Iに○をつける）➡78
142 そこにはナイフで刺されて倒れている運転手の山本がいた。
話す➡143　調べる➡51
終わる➡100
143 ほとんど虫の息で山本は「山沼の息子は…」と言って，息絶えてしまった。➡142
144 Hに○がついているか？
ハイ➡141　イイエ➡33
145 もう死体は片づけられ，あたりはしーんとしていた。➡100
146 「そうか，あの人が…。探偵さん，この事件の犯人は山沼の息子ですよ」(Fに○をつける）➡36
147 「ああ，これが事件の2日前に届いた手紙です」➡78
148 現在何に○がついているか？
G➡64　I➡150
それ以外なら➡151
149 「うっ！し，知りません」➡67
150 「あっ，市条さん。山沼の家がわかりましたよ。行きましょうか」➡152
151 「これがどうかしたのですか？」➡57
152 山沼の家に着くと，家の中から菊の叫び声が聞こえてきた。急いでその家の中に突入した。➡153
153 中ではナイフを持った執事と，肩から血を流している菊がいた。
『遺言書』を持っているか？
ハイ➡155　イイエ➡154
154 執事の岸田は私たちを見ると，持っていたナイフで自殺してしまった
あっけない結末だった。➡END
155 執事の岸田は私たちを見ると，観念したかのようにその場に座りこんだ。➡156
156 私がなぜ信一郎を殺したかを聞くと，岸田は小さな声で話しはじめた。「あれは30年前，親父と赤川と柏木はアフリカへ旅行に行った。そこで3人は偶然にも金鉱を発見した。そのとき，赤川と柏木は親父を事故に見せかけて殺し，わけ前を増やしたんだ。だから，それを知った俺は恨みを晴らすため，赤川と柏木を殺したんだ。しかし，運転手の山本はそれに気づいた。だから，口封じのために殺した。しかし，今度は菊が気づき，ここまでやってきた。けれども俺はもう，目的を果たした。柏木と赤川には死をもって償わせたんだ」
➡結末へ

●結末

山沼が話し終わったとき，私は遺言書を彼に渡した。そこには，遺産の半分を山沼の親族に相続させることが書かれていた。

そして，そのとき，菊が話しだした。「主人はアフリカから帰ってきてからというもの，山沼のことを忘れる日はなかったわ。そして…。主人は…。山沼の息子ということを知っていながらも，あなたを執事に雇ったの…そして，あの夜…。私にこう言ったわ。『執事が私を殺そうとしている。しかし，自業自得かもしれん……』と…。

それを聞いた山沼は，首をうなだれて泣きはじめた…。そして，その日に警察に自首したのだった。自らの償いのために…。

THE END

テーブルトークRPGコーナー その10
ワープスフューチャー登場！

ORG／大貫昌幸

ごあいさつ

は～るが来た。は～るが来た。どこに一来た。山に来た。川に来た。ベーマガに来た。1か月のごぶさたでした。お元気してましたか。4月1日はエイプリルフール。読者の皆さんも，おもしろい嘘をいっぱいついたんではないでしょうか，そこでTRPGのシナリオネタを一つ。

とある国の王様はとってもイタズラ好き。いつも王妃や大臣たちの目を盗んで，いろいろなイタズラをしていました。

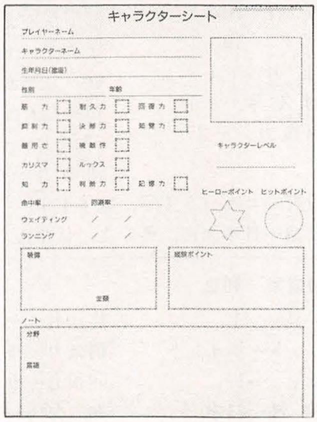
ある日，王様はとてもおもしろいアイデアを思いつきました。王国全土でイタズラの大会を催し，1位になった者には莫大(ばくだい)な賞金を出そうというのです。そうすれば，王妃や大臣たちの目を気にすることなく，正々堂々とイタズラを楽しむことができるからです。かくして王国中でイタズラが大流行することになりました。

そんなことは知らないキャラクターたちは，旅の途中に立ち寄った王国で，イタズラ大会の賞金を目当てにした，住民たちの格好のターゲットとされるのです。もちろん，イタズラ大会の賞金を知れば，キャラクターもそれに参加するでしょう。かくして，スリルとサスペンスならぬ，ジョークとイタズラの待ちかまえる冒険が開始されるのです。

もしこの話しにオチをつけるなら，イタズラ大会の賞金が王様のイタズラだったとするとよいでしょうね。

ワープスフューチャー

さて，ワープスファンタジーのリプレイも前回で一段落。今月はファンタジー以外のTRPGということで，4月の下旬に発売予定のワープスの最新サプリメント「ワープスフューチャーパート1・トーキョーシティー1989」を紹介しようと思います。



キャラクターシート

プレイヤーネーム

キャラクターネーム

生年月日(年齢)

性別　年齢

筋力　耐久力　回復力

抑制力　決断力　知覚力

器用さ　操縦性　キャラクターレベル

カリスマ　ルックス

知力　判断力　記憶力　ヒーローポイント　ヒットポイント

命中率　回避率

ウェイティング　／　／

ランニング　／　／

装備　金額　経験ポイント

ノート

分野

言語

《写真1》ワープスフューチャーのキャラクターシート

まずキャラクターシートを見て欲しいな（**写真1**）。以前紹介した「ワープスファンタジー」のものより，ずいぶんとシンプルな印象を受けるでしょう。これは「ワープスファンタジー」のほうがいろいろと追加ルールがあるから当然のことなんだけど，「ワープスフューチャー」にはあまり追加ルールは含まれていません。「オリジナルセット」のルールだけで，すぐにもゲームがプレイングできるようにしてあるのです。

もちろん，ボリュームはオリジナルセットのルールブックと同じページ数で，シナリオやリプレイなど，ゲーム・マスター（GM）がストリートを考える場合のアイディア・ソースがたくさんつまっているんです。

ところで「ワープスフューチャー」って，何をするTRPGなのでしょうか？

それが何と，パート1のタイトルが示すとおり，現代から近未来の日本をテーマにしたヒーローTRPGなのです。ワープスが日本のアニメやコミックをベースにデザインしてあることは，みんなも知っていると思うけど，ワープスフューチャーは，そういった作品をプレイングしようというゲームです。

たとえば，シティハンター，ダーティペア，プロジェクトA子，コブラ，県立地球防衛軍，うる星やつら，ルパン3世なんかの世界だね。

《写真2》ワープスフューチャーのパッケージ・デザイン

そういった読者のみんながよく知っている世界を舞台として，キャラクターがヒーロー・ポイントを使いまくり，ドタバタを演じようというのが「ワープスフューチャー」のテーマです。

そして，「ワープスフューチャー」の世界だけど，現実の世界とは少しばかり異なっていて，超能力者やサイボーグがウロウロとしています。つまり科学技術が現実よりかなり進歩しているんだよね。でも見た目にはあまりかわらないけど。

キャラクターは別に正義の味方でなくてもかまいません（もちろんプレイヤー同士が敵味方にわかれるとゲーム自体がおもしろくなくなる可能性があるから注意してね）。そういったアドベンチャー・ワールドで，ヒーロー・ポイントを使って，マシンガンやロケットランチャーをぶっぱなそうというわけ。思わずプレイヤーの口からは笑いがこぼれ，マスターはアドリブに苦しむ姿が想像できるゲームなんだよね。

「ワープスファンタジー」にくらべて，ルールがシンプルなぶん，プレイヤーの自由度が大きくなっているから，マスターはアドリブでポイポイとゲームをノリよく進めてね。舞台が現実の世界に近いだけ，マスターとプレイヤーの間に共通のイメージも持ちやすい

だろうから，気軽にプレイできるはず。

サプリメントの第一弾は「トーキョーシティー」ということになっているけど，地方の人なら自分たちの地域を舞台にゲームをすると，より身近に感じられると思います。

ということで。サプリメントに付属しているシナリオのオープニング・シーンをリプレイにしてあるから，ゴチャゴチャ説明するより具体的な雰囲気はリプレイから読み取ってください。

もっとも，ルールは前回までやってきた「ワープスファンタジー」といっしょだから，つかんでほしいのはプレイのしかたよりもワールドのイメージかな。

キャラクター紹介

■安西　惣一郎

レベル…1
ヒット・ポイント…15
男　性…20才
ルックス…10
筋　力…＋1
耐久力…＋1
回復力…＋2
知　力…＋2
判断力…＋1
記憶力…＋2
器用さ…±0
機敏性…＋2
魅　力…±0
知覚力…±0
抑制力…＋1
決断力…－1

分野…ロボット工学，電子工学
言語…日本語A，英語A，仏語A

■竹田　勇太郎

レベル…1
ヒット・ポイント…25
男　性…20才
ルックス…1
筋　力…＋2
耐久力…＋3
回復力…＋4
知　力…±0
判断力…＋1
記憶力…－1
器用さ…＋1
機敏性…＋1
魅　力…±0
知覚力…－1
抑制力…－1
決断力…±0

分野…食品化学，農業学
言語…日本語A

■成宮　利也

レベル…1
ヒット・ポイント…17
男　性…21才
ルックス…2
筋　力…±0
耐久力…＋4
回復力…±0
知　力…－2
判断力…±0
記憶力…－3
器用さ…＋4
機敏性…±0
魅　力…＋2
知覚力…＋3
抑制力…＋2
決断力…＋3

分野…心理学，行動学
言語…日本語A，インド語A，英語C

真夏の夜の悪夢
トーキョーシティ1989より

パート1

1989年7月。東京池袋にある某私立大学の学生ホールで，3人の大学生が話をしていた。

GM：というわけで，学期末テストが終了した君たちは，明日からの夏休みを楽しみに，学生ホールでブラブラしているところだよ。

成宮：質問その一。今何時かな？

GM：テストは午前中で終了して，昼メシを食べた後の一時を過ごしているんだ。ちょうど1時だね。

成宮：夜の？

GM：昼のに決まっているだろ。昼メシを夜中の1時に食べるかよ。

安西：何か特別にしなければならないようなことはないのかな。たとえば，テストの結果を聞きに行くとか。

GM：成績発表は後期が始まってからだよ。特に予定はないけど，6時から前期打ち上げのコンパがあるよ。主催はクラスの有志で，会費は3,000円。

竹田：女の子は？　女の子が来るなら絶対に行く。

GM：来なければ？

竹田：断固として行かない。

GM：オーライ。ちゃんと女の子も来るよ。で竹ちゃんは特性チェックをして。

竹田：その竹ちゃんは止めましょうよ。

GM：何で？

竹田：……，チェックの結果は7。

GM：では「女好き」という特性はつかないね。でも，一般的な男性心理として，女性の来ないコンパには行かないという君の行動に問題はないよ。

安西：ところでお金だけど。オレたちの所持金はいくらなのかな？

成宮：そうそう，貧乏学生はやだよ。

GM：では2d6×1000して，それが君たちの現在の所持金だ。もし10以上が出たなら，更に2d6×1000してプラスしていいよ。

成宮：げっ！　2だ。

安西：おっ10だ。で2回目が5か，合計で1万5千円だね。

竹田：オレは8千円だ！

成宮：おい安西，金かしてくれ。でないと今日のコンパに行けないんだ。

安西：いつ返す？

成宮：わからねぇよ。

安西：といちだぞ。

成宮：高い！

安西：人生はそんなに甘くないのだよ。

竹田：おめえらも行くのか？　コンパ。

成宮：あいーや。

安西：他にすることはないとマスターも言っておられるではないか。

竹田：じゃぁ，時間までマージャンしに行こうぜ。勝ちゃぁ，借金しなくてもすむぜ，成りさん。

成宮：よし乗った。まさか逃げるんじゃないだろうな安西くん？

安西：誰が？　ではマスター，我々の知り合いで，誰か適当なメンツを誘うことにします。

GM：OK，では2D6して2～5なら弱いやつ，6～8なら中ぐらい，9～12なら強いやつにしよう（この後密かにサイコロを振って微笑むGM。出た目は10で，GMは修正値を＋1した）。

安西：何をニヤニヤしてるんです？

GM：まあまあ，マージャンのルールをアドリブで作ったら。まず特性チェックでマージャンに強いか弱いかを決めてくれ。で，次に特性チェックの結果を1D6した結果に加えてみて。

安西：修正は0で，結局5。

竹田：くそっ！　3だ。修正は＋1あるんだぜ。

成宮：こっちは2だよ。

GM：さて，こっちは3＋1で4だ。修正した結果を4から引いて1000倍してくれ。それが半チャン1回の結果だよ。

成宮：まずい－2,000円。首が回らなくなってしまった。

竹田：あーあー，オレはやだって言ったのに，無理やりマージャンに誘うから。

成宮：誰が誘ったんだよ！

安西：マージャンやって，自分でぼけつをホルスタイン。

竹田：儲けたやつはいいよな。オレも－1,000円だ。

安西：ラッキー！　＋1000円だぜ。

GM：ということは，NPCは＋2,000円だな。

竹田：よし，次の半チャンはヒーロー・ポイントを使用してイカサマをやるぜぇ～。

安西：明日の天気は晴れかなぁ，てか。

竹田：そんなことにヒーロー・ポイント使うかなぁ。

成宮：誰のせいで，こうなったと思っているんだ。

竹田：成りさんのせいだろう。人のせいにするなよ。

成宮：あのなぁ。

GM：まぁまぁ，こんなところに時間を費やしてもしょうがないから，ヒーロー・ポイントを使うならお金のつごうをつけてあげましょう。

成宮：ウルウル。

GM：で，3D6＋2して，その1,000倍がNPCから巻き上げた分になるよ。

成宮：やったね。11＋2だから1万3千円だ！

GM：でもNPCがキャッシュで持ってないと言ったら。

成宮：そんなぁ～。ひどい，恨んでやる。

GM：ジョーク，ジョーク。それと君には経験ポイントを1D10×100あげよう。

パート2

さて，マージャンで時間をつぶしたキャラクターたちは，コンパへ参加しました。竹田くんのイカサマにはまったNPCは，現金を全部取られてしまったので参加していません。コンパの会場はシナリオでも指示してあるとおり，池袋にある某カラオケバーです。参加者は全部で20名，内女子は7人です。

バーでの描写は省略してありますが，実際は各種の特性チェックをしたり，アルコール・チェックを何回も行なっています。

●

GM：さて，では会員特性チェックをしてもらいましょう。酒が好きかどうかだよ。もちろん，こちらからの押しつけだから，チェックをしなくてもいいよ。

成宮：いいや，やりましょう。

安西：これがなければワープスじゃないからね。

竹田：もちろんである。げっ，11！　酒に弱くなってしまった。

GM：成りさんと安西には特性なしか。つまらんねぇ。

しばらく教授の悪口や試験の話し，カラオケなどをしていると，雰囲気もずいぶんと盛り上がってくる。で，今度は記憶力チェックをしてくれるかな。

安西：全員？

GM：イエス。…っと，成功者は0。根性がないねぇ。

竹田：ちゅうことは，何か忘れてるんだろうねぇ。

安西：何だろう？

竹田：ゲロゲロ。困ったぞ。

GM：今ゲロゲロって言っただろ。

竹田：まずい。

GM：竹さんは「酒に弱い＋1」が付いてるから，耐久力チェックして，失敗すると本当にゲロゲロだよ。

竹田：八重洲フードは嫌いだ！　テイ，成功だよ。

GM：よかったねぇ。

竹田：それより，今抑制力チェック抜かしたでしょ。

GM：本当だ。でもゲロゲロしなかったんだからいいじゃない。

成宮：わかった！

安西：何が。

成宮：マスター，我々は自覚がなくても，貧乏学生でも，一応はヒーローですよね。

GM：はい。

成宮：では，ヒロインはどこでしょ。

安西：そうだ。オレのルックスから考えて，彼女の1人や2人いておかしくないぞ。待てよ。もしかしてこのコンパの中のメンバーから捜せとか？

GM：そんなことは言わないよ。成りさんにはボーナス経験ポイントを100点あげましょう。そうそう(3人の中からランダムに1人を決定している。ルックスの関係から，やはり安西となる)，安西には実は別の学校に通っている彼女がいるんだな。

安西：女子高生？　それとも中学生？

GM：残念，大学生だよ。

竹田：特性チェックは？

GM：やってもらいましょう。

安西：とおーし（チェックに成功という意味です）。

GM：つまらないなぁ。ロンリー，ロンリーと。

安西：どんな彼女なんです？

GM：名前は沖田洋子。池袋にある短大の英文科2年生で，君と同じく20才だよ。君たちとは行きつけの喫茶店で知り合ったんだ。

成宮：かわいい？

GM：好みにもよるけど，一応の目安としてルックスは6，カリスマは＋2だと教えといてあげよう。ちなみに安西の好みのタイプだね。

成宮：ヨーコー！

安西：あんなぁ。

竹田：彼女に妹さんは？

GM：（ほー，さすがさすが鋭い突っ込みだね）それがいるんだなぁ。

●

ということで，リプレイはここまでです。この後のストーリーが知りたい人は，「トーキョーシティー1989」をプレイしてくださいね。絶対のおもしろさ保障付きですから。

投稿募集中！

続いて，毎度お馴染みの投稿のお知らせです。このコーナーでは読者の皆さんが参加できるように，いろいろな企画を考えています。このコーナーに関するご意見やご感想，キャラクター人気投票，やってほしい企画など，なんでもいいですからどしどしお寄せください。今月は予告した内容を変更したため皆さんのお手紙を紹介するスペースがなくなってしまいました。次号では必ず発表しますから)。

プレゼントのお知らせ

さて先月に引き続いて，読者の皆さんにはうれしいお知らせです。ワープスの発売元ツクダホビーのご好意により，ベーマガ読者に「ワープスオリジナルセット」と今月紹介した「ワープスフューチャーパート1・トーキョーシティー1989」をセットにして，3名の方にプレゼントします。希望の方は，マイコンBASICマガジン編集部「ワープスプレゼント係」あてに，ハガキで応募してください。なお，住所，氏名(読み方)，年令と，このコーナーに関するご意見・ご感想を必ず記入してください。締め切りは6月号発売の5月8日(消印有効)で，発表は7月号です。

ファンタジー通信

カード・ゲーム「モンスターメーカー」

手塚一郎

くすぶる煙　荒れはてた大地
へし折れた武器　屍の山
すべては鎮まり　我のみ残り
蠢きはしかし　常として消え
立ちさろうにも　涙は呑めず
また帰るにも　所それなく
我心はもう　すでに放たれ
御名と共に　時の移りを
知ろうともせぬ　決戦ヶ原
『真・魔道王国』より～運名の流れ
〔島根県益田市・Satodow〕

ごあいさつ

こんにちは。ファイティング・ファンタジー（ビデオゲームね）をクリアした手塚です。お元気でしたか？

今月もページ数の関係で2ページとなってしまいました。ごめんなさい。

さて，今回紹介するのは「カード・ゲーム」。進級や進学で新しい友人が増えた人も多いと思います。そこで，このカード・ゲームの登場！　楽しく遊んで，ファンタジー仲間を増やしてしまうことだってできるかもしれませんよ。ルールは簡単だし，値段も結構安いのがいいですね。

モンスターメーカー

「モンスターメーカー」という名前を聞いて，キミは何を想像するだろう？　ボクは「カードの組み合わせでモンスターを創り，闘わせるゲーム」だと思った。

が，大ハズレ。

実は，テーブルトークRPGのはじめのころに展開されるべき探検――洞窟を進み，モンスターを倒し，財宝を手にもどってくるというアレなのだ。

テーブルトークRPGの欠点は何といっても「それなりの準備が必要な点」だろう。だから，友だちが遊びにきたからRPGをやろうとはいかないよね。

そこで「モンスターメーカー」。

もちろん，RPGのような柔軟性に富んだ楽しさは味わうことはできないけれど，それを補ってもなお余るほどの手軽さがあるんだ。

おっと，だからといって，このゲームが「カードで遊ぶRPG」だと思ってもらっては困る。

そこに，役割を演じるという概念が存在しないからだ。もしも，RPGのテーマ（？）が「協力」だとするなら，このゲームのそれは「対立」。つまり，かけ引きってこと。

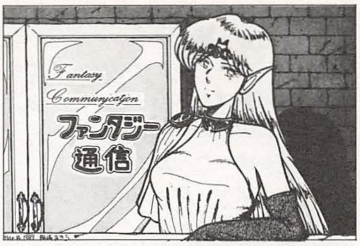
RPGにおける「洞窟探索」にも似た舞台で，他のプレイヤーとの財宝の奪い合い――。楽しそうでしょ？

では，ゲームの内容を簡単に。

プレイは，2～6人で行なう。まず，カードを1人に7枚ずつ配る。で，ゲーム・スタート。自分の番になったらカードを引いて，それをじょうずに使おう。回廊カードをだせば，自分がダンジョンを進むことができる。また，モンスターカードを相手の回廊に置いてじゃまするのもOK。回廊カードには数字が書かれているので，最初に決めた距離を進んで財宝を手に入れ，帰ってこられればゲーム終了だ。

うーん，少し簡単すぎてわかりにくいかな？　でも，本当に簡単で楽しいゲームなんだよ。

読書もいいけど，たまには友だちとゲームもいい。健康的とは言えないけどね。外で遊ぶFTゲームがほしい！



東京都練馬区・絢崎あきら

▲ファンタジーカードゲーム「モンスターメーカー」・翔企画・2,000円

今月の本箱

田中芳樹先生といえば，「マヴァール年代記」の2巻目がでたねえ。「タイタニア」も好調なようで……。そろそろ「銀河英雄伝説」を読むつもり。

大坂府豊中市・Zoedon

今月のC.Cコーナー

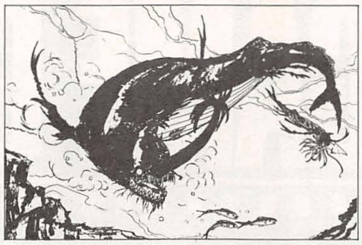
「架空合成生物」ファンのみなさんお待たせしました。C.Cコーナーのお時間です。

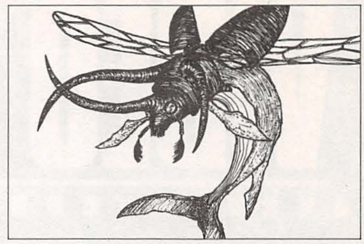
今月の課題は「カブト虫とクジラの合成」でしたね。ボクは，簡単な課題だと思いません。なのに，来る来る。このコーナーがはじまって結構経ちますが，これほどの応募作があったのは実にめずらしいことです。いやー，驚きました。

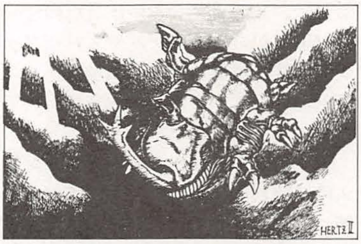
で，いつものように優秀作を２～３点に絞ろうとしました。当然，できません。投稿が多ければ，良い作品も増えるのは当たり前のことですからね。

苦労し，悩んだ結果，今回の優秀作は６点としました。本当は，もっと多くの作品を載せたいのですが，スペースの関係上で，こうなりました。載せられなかった人，ごめんなさい。また挑戦してくださいね。

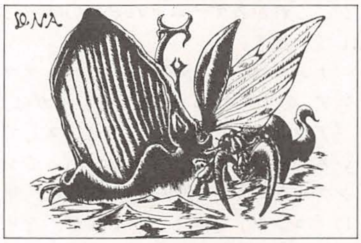
さて，それでは来月の課題。岡山市は笹口組くんのリクエストで「ワニとドジョウの合成」です。しめ切りは，４月17日必着まで。力作を待つ！

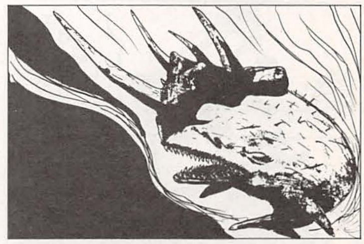

岐阜県各務原市・明神迦遊羅


愛媛県伊予郡・松千代


広島県三次市・HERTZ II

石川県鹿島郡・藤沢聡一


富山県中新川郡・DNA

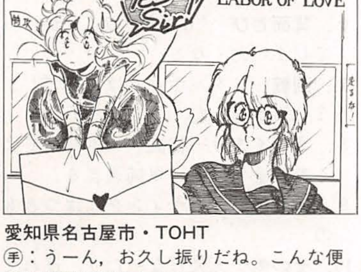

岐阜県各務原・天野優耶

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー縮小版!?

岐阜県海津郡・くぇぷる
㊢：いつも，イラストありがとう。線が細いのでキレイに印刷されるか心配

神奈川県平塚市・出稼のチャバ
㊢：やあやあ，お元気でしたか？　季節はずれだって別に構わないよ

愛知県稲沢市・空飛ぶ座頭鯨
㊢：とっても古いイラストだけど，妙に気に入っているんだ。また送ってね



愛知県名古屋市・TOHT
㊢：うーん，お久し振りだね。こんな便利な妖精がほしいなあ

広島県安芸郡・カレー屋MACOP
㊢：キツネ＋オウム。つまり，C.Cコーナーに送られてきたのだけど……。

捜してください！

ほしい本があるのに，絶版などの理由で入手できない場合があります。これは，そういったお便り。

★「私は，みなさんにお願いがあります。講談社X文庫『ラビリンス・魔王の迷宮』著／A.C.H.スミス訳／野田昌宏　定価500円――を捜してほしいのです。すでにお持ちの方，本屋で見かけたという方は，どうか下記までお便りください」

〒795-03　愛媛県喜多郡五十崎町古田乙469-6　谷口絵美　まで

ご協力，お願いします。

プレゼント当選者発表

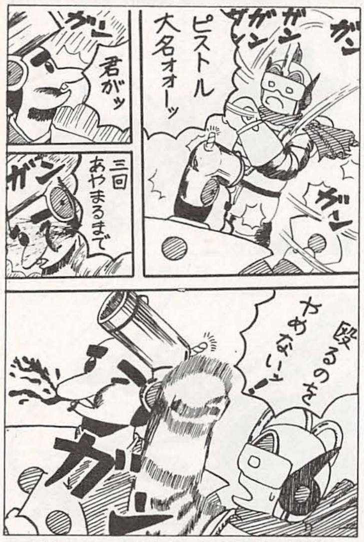
１月号でのウィザードリィ小説「隣り合わせの灰と青春（ベニー松山著・JICC出版局・980円）」プレゼントの当選者を発表します。

鹿児島県始良郡・中村卓嗣
東京都目黒区・西山考弘
島根県邑智郡・日野達也
青森県上北郡・岩本　享
千葉市・今井竜也

以上５名です。大切にしてね。

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI



▲和歌山市　吉原平18才（職業・忍者）

こんにちは，見城こうじです。また，今はなき「読者の闘技場」からボツハガキをいただいてきました（ワハハ，もうギャグのネタにされることもないからこわくないぞ）。

『超絶倫人ベラボーマン』も，ゲーム・センターでは見ることは少くなったけれど，レコードのほうは，かなり凝ったものが発売されましたネ（「ビデオゲームグラフィティVol.4」）。編集部でサンプル版を聞きましたが，ベラボーマンの歌には笑ってしまいました。今回，このハガキを紹介したのは，このレコードの発売を記念したものです（かなりこじつけがましい？）。

それと今月はもう一つ，最初にちょと書きたいことがあるのですが，ベーマガでライターやりたい人いませんか？ビデオゲーム関係の仕事をやってくれる人がほしいんですけど。今春大学に受かって上京してきたばかりでバイトしたいなんて人なんかベストだけどなぁ。個人的には，ある程度文章力があって，責任感があって，ウソをつかない人ならいいです。編集部も，そう申しております。

クレジット音について考える

☆最近，ビデオゲームの注目点の一つに，VGMがありますが，「やられパターン研究」に続く「一瞬の美学シリーズ第2弾」として，クレジット音について考えてみました。

クレジット音は，もちろんコイン投入時に流れる，れっきとしたVGMの一種。本来はコインがちゃんと投入された合図のようなもの（だと思う）ですが，これが各ゲームそれぞれの味をだしています。

ナムコは，『パックマン』『パックマニア』の「バグ！」が印象的。セガは，『アウトラン』なんかハイセンスしていると思いますが，その中にあってシンプルなのが『テトリス』。これは，単に「コン!!」と鳴るだけですが，なぜか頭からはなれません。

そして，私がもっとも好きなのがコナミ。『グラディウス』をはじめ，わずかながらメロディ的なものを持っています。中でも私のオススメは『ツインビー』。シューティングにしては軽いノリのゲームにピッタリのスタート。「はじまるぞっ」てな感じにさせてくれます。　（新潟市・PEIJA）

☆『Mr.HELIの大冒険』のクレジット音は，いかにも100円玉（50円玉）が下に落っこちた，という感じがして楽しい。

『バブルボブル』なんかは，とても頭に響いて気持ちいい。

『ファンタジーゾーン』は，今にもあふれだしそうなゲームの世界を凝縮して表しているように聞こえる。

どのメーカーも一つ一つ凝っていて，聞いていておもしろい。これらの音は「さあ，ゲームをやるぞ」という実感をわかせる大切なものだと思う。

（鹿児島県鹿屋市・水口拓巳）

☆僕が好きなクレジット音に，『ドラゴンバスター』があります。あの「ヴーヴーヴーヴー」って感じがとてもよかった。

他にも，『スペースハリアー』のクレジットを入れたときの，ハリアーの手の振り具合と，スタート・ランプのつく瞬間は，何といっても感動でした。

そして『ゼビウス』の「ドヒぁう（©望月 淳氏）」や，『源平討魔伝』の「ありがたや」，『ギャプラス』の「ぐちゅこばーぼー」などにも感動を覚えました。

やっぱりクレジット音がいいと，ゲームもやる気になるし，感情移入の度合いも変わってくると思います。

（愛知県西加茂郡・TDF-UG）

■**見城**：別にクレジット音特集の予告なんて全然していないのに，同時期にこのようなお便りが集まってしまいました。やっぱりVGGコーナーの流れからして，つぎはこんな方向にくるという読みをはたらかせたのでしょうか，みんな？

まあ，これだとその音が思いだせない人にはおもしろくないので，あまり大々的には続けられないけど，細々と続けたいコーナーですね。自分の好きなクレジット音を擬音で書いてくるとか，その音から受けるイメージとかを書くとかね。それにしてもドラバスの「ヴーヴーヴーヴー」という表現はうまかったな。

消滅の美学 〜やられパターン研究〜

☆やられパターンについて，いくつかまとめてみました。

1. **しぼみ**…オーソドックスなタイプ。まさに消滅（パックマン他）
2. **はねまわり**…ハデなヤラレかただと思います（ミュータントナイト他）
3. **落下**…ぶつかってから下に落ちる（ドンキーコングJr.他）
4. **白骨化**…よく考えるとグロイ（魔獣の王国他）
5. **泣く**…カワイク泣くならいいと思う（ワンダーモモ他）
6. **背面とび**…〝0mクリア〟とか言ってしまいたくなる
7. **回転**…メタルホークはこれでしょう。目が回った
8. **うずくまり**…格闘ゲームなどでよくありますけど，単純過ぎる
9. **爆発**…シューティングにはつきもの
10. **その他**…天使になったり，連れて

いかれたり……

——まだあると思うのでいろいろ捜してみよう。僕はやられかたも一つの演出だと思います。

消滅していくキャラの悲痛な叫びが聞こえてくる，今日このごろ。

（栃木県足利市・**力石友臣**）

■**見城**：何か，研究発表みたいでおもしろくなってきたな。岩手の**バニッシュモンスター君**も，これと似たような分類をしてきたけど，彼は3番の落下死にのバリエーションで，いったんジャンプしてから画面下に落ちてしまう「ジャンプ死に」というのも挙げている。『マリオブラザーズ』や『レインボーアイランド』などがそうだ。あとは，天使になってしまうのを「昇天死に」と呼んでいる。なお一層の研究に励もう。このコーナーはまだ続けるぞ。

こんなモノいらないコーナー

今月はセガ特集だ！

☆『テトリス』の背景…1面と自分の死んだ面しか見られないのが悲しいと思う。（北海道札幌市・**鈴木博之**）

☆『テトリス』でゲーム・オーバー寸前流れる音楽…ただでさえあせっているところに火に油を注ぐような曲だから。（大阪府島本町・**馬屋原隆**）

☆『SDI』のオフェンス・ハーフでダメージ・メーターが満ぱいになったあとのディフェンス・ハーフ（やるだけ無駄）。（青森市・**JI7CVS**）

☆『ファンタジーゾーン』のロケットエンジン…高いゴールドを払って，快感を数秒間味わって死んでいく。

（埼玉県草加市・**KEI-Cross**）

ハガキのすみのひとことコーナー

☆**どこいっちゃったんでしょうね!?コーナー**…このコーナーは，最近見かけなくなったものを特集する場です。

○ゲームプレイ中のクレジット表示

○ネーム入れのタイマー…これがないと落ちついて名前を入れられない。『未来忍者』なんか，字数の割に時間が短か過ぎるぞ!!

○残数表示の「数字」…あれってあると便利ですよ。とくに途中で何機いるかわからなくなる『ギャプラス』や『グラディウス』等，「いつ減るんだ」という不安でいっぱいです。

P.S. 今一番「どこいったんだ!!」と思うのは，アイデアですよね！悲しい…。

（埼玉県草加市・**KEI-Cross**）

■**見城**：残数表示の数字というのは，要するに，残機表示に小さな自機がスラリと並ぶタイプのゲームだと，ある一定数以上は表示されなくなるのが普通だけど，それが困るから付けてほしいということですね。しかし，誰もがそう残機をためられるわけでもなし，ちょっとぜいたくな悩みだとは思いますが…。

☆**あったらいいなコーナー**

○HELPボタンのついたシューティング（安全地帯を教えてくれるとか，ボスの弱点を教えてくれるとか）

（千葉県香取郡・**さらば，ジンライ**）

■**見城**：みんな勝手に新コーナー作ってるし。でも，敵の弱点を教えてくれるゲームなら『ロストワールド』とか『フェリオス』とかあるぞ。安全地帯を教えてくれるゲームというのもあったらすごいね。『フェリオス』で「頑張って，アポロン。アンタイオスはここが安全地帯よ！」などといって画面に矢印がでたらちょっと気まずいのでは…。

3月号の宿題の答え

「トラックボールを使ったゲームのリストアップ」でしたね。これは，わかりやすい問題でしたね。

○**セガ**：メジャーリーグ，メジャーリーグUSA，スーパーリーグ，エキサイトリーグ，SDI，ダンクショット，エースアタッカー

○**タイトー**：マリンデート，ストライクボウリング，バーディキング，バーディキング2，バーディキング3（海外輸出向け），ビッグイベントゴルフ，サイバリオン

○**テクモ（テーカン）**：ワールドカップ，ティードオフ，オールアメリカンフットボール，グリダイアンファイト

○**ATARI**：フットボール，バスケットボール，ミサイルコマンド，センチピード，ミリピード，カンタム，クリスタルキャッスル，マーブルマッドネス

○**その他**：カントリークラブ（SNK），カベール（TAD），コンバットスクール（コナミ），キックオフ（ジャレコ），カプコンボウリング（カプコン），フューチャーフラッシュ（HOEI→現バンプレスト）

上のバンプレストというのは，すでにご存じのかたも多いかと思いますが，元コアランド・テクノロジー社のことです。先頃あのバンダイに合併吸収され，社名変更がなされました。

また，ATARI以外の海外製品は，原則的に割愛させていただきました。

それにしてもこうしてリストアップしてみると，メーカーによってものすごいバラツキがありますね。セガとタイトーとATARIの数が群を抜いていて，ついでテクモがあるぐらいで，その他の会社はどこも1作程度。なんとナムコは1度もトラックボールを使ったことがないんです，これには今さらながら「ヘェ〜」と思ってしまいました。だって日本3大ビデオゲーム・メーカー中，セガとタイトーがあれだけだしているのに，ちょっと不自然な感じですよね。

今回のリストアップ数トップは，茨木県水戸市の**皆川徹氏**と，静岡県清水市の**PAOZ-さよこことWAD-ELY氏**が，ほぼ同数で約25タイトルずつ。それから，愛知の**マイナー好きのお歳寄り氏**からは，アメリカ製品に限定してのリストが送られてきたりして，シブいものを感じました。

しかし，トラックボールというと，最近はスポーツものという印象が強いけど，もっとドンドン新しいゲーム・システムのために使ってほしいですね。僕は，トラックボールというと『ミサイルコマンド』で強いショックを受けたので，トラックボールは「すげーかっこいい操作系」であるという印象が強いですね。最近でも『マーブルマッドネス』とか『SDI』『サイバリオン』と，実際「すげー」ゲームが多いし，期待したい操作系です。

ゲイングランド・ヒット記念プレゼントのお知らせ

以前ベーマガ誌上で何度かにわたりセガの『ゲイングランド』を取りあげさせていただきました。それも，かなり絶賛する形で扱ったということもあり，セガさんから読者プレゼントにと，同社『ターボアウトラン』のテレカ3枚をいただいてしまいました。何でも開発スタッフから宣伝部のほうへ「ぜひ，何かベーマガさんにお礼を…」というプッシュがあったとかいう話で，いや恐縮してしまいます。なお，プレゼントの応募方法は，326ページのお楽しみプレゼントのコーナーのほうをご覧ください。どうしても，このいきさつだけは書いておきたかったもので，VGGコーナーを使ってしまいました。

なお，『ゲイングランド』は，現在ゲーム・センターで大ヒット中。オリジナリティとゲーム性の高い作品のヒットを見るのは，じつに溜飲がさがる思いです。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	D.K.	店名	備　考
ウイニンググラン <テクニカル> (ナムコ)	2′22″489	D.K.	ゲームプラザイエローハット(愛知)	予選，決勝共に1位ノーマル設定
ウイニンググラン <イージー> (ナムコ	2′01″306	砂樹☆帯	PC巣鴨 (東京)	ノーマル設定
ロンパーズ (ナムコ)	3, 304, 620	VERCA-HSA	モンキーハウス本館(福岡)	全61面クリア ノーマル設定
フェリオス <ハード> (ナムコ)	1, 216, 300	HTL-Y.N	PC巣鴨 (東京)	全7面クリア ノーマル設定
フェリオス <イージー> (ナムコ)	846, 120	AFC：Tea'S-D	ゲームセンターUFO（神奈川）	全4面+αクリアノーマル設定
テトリス (セガ)	999, 999+α	全国10店にて達成	──	ノーマル・ランク部門
ロボコップ (データイースト)	9, 530, 600	ZERBERUS-K.M㊗	東久留米CH (東京)	全7面クリア ノーマル設定
ターボアウトラン (セガ)	8′08″01	PMC-STAC ―ペガサスラビットV	ゲームプラザ 熊本)	全16面クリアマニュアル車使用
忍者龍剣伝 <3人設定部門> (テクモ)	502, 700	RVS-HSD ―GUN(超激怒いか)	プレジャーキャッスル(東京)	全6面クリア 1up×5
忍者龍剣伝 <2人設定部門> (テクモ)	456, 400	Mr.まさし君㊅	GB高田馬場 (東京)	全6面クリア 1up×5
メタルホーク (ナムコ)	13, 371	G.M.C.えるす	モンキーハウス本館(福岡)	全8面クリア ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト (タイトー)	3, 209, 700	ELT-SUR LEE	ウィルトークタイトー大街道 (愛媛)	全8面クリア
M.I.A. (コナミ)	10, 000, 000+α	R.M.T.ALTHEA	ゲームプラザ (熊本)	19-5 残 34人 ノーマル設定
ヘビーユニット (カネコ／タイトー)	10, 000, 000+α	CGSⓛ 「キャー女ほしい	PC静岡 (静岡)	13-5-3 3ミス ノーマル設定
ゲイングランド <1P> (セガ)	31, 068, 555	VERCA-なっぱ (CROSS)	モンキーハウス本館(福岡)	全40面クリア ノーマル設定
ゲイングランド <2P> (セガ)	61, 904, 415	VERCA-なっぱ & JNR	モンキーハウス本館(福岡)	全40面クリア ノーマル設定 (120秒)
ダイナマイトダックス	3, 694, 060	①MSO-10-LIE	ゲームコーナーラッキー21(山口)	全面クリア ノーマル設定
マッドギア (カプコン)	8, 970, 396	VERCA-N.K	モンキーハウス本館(福岡)	全面クリアコンボイとF-1 ノーマル設定
SDI (セガ)	79, 633, 920	やんちゃ姫 GTOⓇTM	PC巣鴨 (東京)	全11面クリア ノーミス S=34 オールパーフェクト

■パワードリフト(セガ)：コース別集計(タイム優先, エキストラステージ突入必須)

コース	タイム	スコアラー	店　名	備　考
Aコース	6′48″95	HAMVD-Jha	PC西荻（東京）	5, 706, 979pts
Bコース	6′43″69	ComB-㊩ 実は1ヶ月前の記録です㊍	ゲームセンターニューチャンピオン (岡山)	ノーマル設定
Cコース	今月は記録更新なし〈ダメだ！戦いの熱き炎を絶やしてはいけない！〉			
Dコース	6′42″00	LSP-代表OUT LIE君やったね	筑波学園CH (茨城)	ノーマル設定
Eコース	6′49″04	わてが元祖TMだす (48秒は出る！)	ゲームプラザ イエローハット (愛知)	ノーマル設定

おーっと今月は，これといった新作が少なーい！というわけでトップはナムコが起死回生の一発を狙うウイニングランだぁ！すでにかなり限界に近いタイムがでているという噂だが，どこまで伸ばせるのか？

ロンパーズ！全61面という長い長い道のりを経て，時代は早くも稼ぎを要求！プレイヤーは過酷な戦いを強いられる。現在，勝負は，1upを何個だせるかという段階。すでに10を越える数が見つかっているとか？

テトリスは，あちこちでカウンター振り切りが続出。やはり今後はいかに少ないライン数でスコアを振り切るか，という争いになるのか？おめでとうございます。

おーっと，一瞬誰もがその目を疑うロボコップの950万点！しかしこれはまちがいではないようだ。大幅に得点効率がUPする方法が見つかったことが確認済。

ターボアウトランは，マニュアルとオートマで，とくにわけることはしませんでした。今後もこのままでいくつもりです。

忍者龍剣伝は，スタート時の人数が，2人設定にしている店と3人設定にしている店とでわかれてしまっているようなので，各部門にわけて集計しました。

3月号のメタルホークの集計でミスがあったために，福岡のモンキーハウス本館で連続★取りの記録（毎月必ず一つ以上★を取っていた）がとだえたという話を聞きました。この連続記録を一つの励みにしてきたという貴店には申しわけないことをしました。訂正文は先月号でださせていただきましたので，事実上記録はとだえていないものと考えてよろしいかと思います。続けてどうかがんばってください。

M.I.A, 早くもカウンター振り切り，おめでとうございます。

SDIでは，じつに久し振りにこれまでと別のかたが記録を更新！やんちゃ姫氏の記録です。かなり以前からのチャレハイの常連さんですね。見事なねばりでした。

なお，一部の機種で，実際にだすことができるのかがはっきりしないもので，極端に高い記録のでているものがあり，お店に連絡をとるなどして調べたりもしました。が，どうしてもはっきりしたことがわからなかったため，全国集計から外したものがいくつかあります。スコアラー自身などからの情報をお待ちしています。集計は胃が痛くなります。ご協力のほどを。(見城)

★　★

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	1,087,060	INT-TM 花王	52面
テトリス	158,625	Y'Y'Y'Y'Y 'Y'Y'Y'Y'	レベル=153 ライン=225
四川省	656	3匹の子ぶた	
忍者龍剣伝(1P)	202,700	OAM-KAS'あおの	全面クリア
イメージファイト	946,400	NGM-FPS-S Jr.®	2-6
ウイニングラン(テクニカル)	2'26"650	チョモランマ清水	
フェリオス(イージー)	805,450	中川 剛	全面クリア
フェリオス(ハード)	983,860	中川 剛	全面クリア
ロボコップ	2,250,100	OAM-MRX®	全面クリア
パワードリフト(Dコース)	6'45"67	中川 剛	

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者龍剣伝(1P)	61,900	AMM-つきだて	4面
スーパーマン(1P)	1,889,700	F-Dumplings	ALL
ロボコップ	5,012,500	MoAi-ANDOR	ALL
ホットチェイス	289,570	AMM-つきだて	ALL
テトリス(得点部門・ノーマル設定)	573,025	LAP-BMXER	レベル99+α ライン818
テトリス(ライン部門)	818	LAP-BMXER	レベル99+α
ファイティングファンタジー	129,800	松瀞二世	7人目
四川省	716	IKU	
イメージファイト	776,000	F-Dumplings	2-5
ロストワールド(1P・ベリーイージー)	7,541,400	Isaac'n	ブースターII ナパーム

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	2,688,230	SPREAM-SHOT(た)	ALL 1up×2
ウイニングラン(テクニカル)	2'23"391	T.S	ALL ノーマル
フェリオス(イージー)	835,110	SPREAM-SAKI	ALL ノーマル
フェリオス(ハード)	971,220	SPREAM-SAKI	ALL ノーマル
イメージファイト	1,690,200	SPREAM-I.Z	全2周クリア
テトリス(ノーマル)	584,846	CRUSHER-MEW(み)	レベル=99 ライン=714
ロボコップ	7,498,900	SPREAM-I.Z	ALLクリア
忍者龍剣伝(1P)	427,600	SPREAM-もっきゃ	ALLクリア
ブラッディウルフ(1P)	198,600	SPREAM-ショーノハジマリダァー	6面
未来忍者	1,420,960	完ペキ永パあり。	ALL 残体力99

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス(ノーマル)	204,027	安 藤	ライン=255 レベル=58
忍者龍剣伝	201,000	宮 谷	クリア
大魔界村	400,000	宮 谷	クリア残2人
ロボコップ	236,400	宮 谷	5面
ハードパンチャー	11,761,960	マーボー	クリア
ロンバーズ	304,870	北陵高の岡崎	21面
フェリオス(イージー)	668,700	超猛人バゴルス	イージー クリア
イメージファイト	781,300	なかむら	2-4
アウトラン	4'44"12	マーボー	Dコース クリア
スプラッターハウス	389,500	Y.K.L	クリア残1人

ビデオランドD-51　北海道
北海道岩見沢市1条西4丁目 ☎0126-23-0591

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	629,100	MOATMTAN	2-2
オペレーションサンダーボルト	632,850	CIA	8面
地獄めぐり	230,520	T・M	5面
TATSUJIN	9,860,810	MOAI HH	エリア999
忍者龍剣伝	50,000	さとる	クリア ノーマル
ニュージーランドストーリー	748,400	MRC	全面クリア 残7
究極タイガー	5,773,170	MOAI HH	エリア572
ヘビーユニット	741,800	Ray	2周目,1-1
チェイスH.Q.	9,310,350	ALL	5人クリア

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-17 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス(ハード)	1,047,770	元祖 EGA	全面クリア ノーマル設定
フェリオス(イージー)	734,250	SPREAM-K.S	
忍者龍剣伝	352,500	H.A	全面クリア
イメージファイト	1,149,200	EGA-PAC	2-7 連射付
ロンバーズ	701,220	M.K	42面 1コイン
モンスターレアー(1P)	554,770	EGA-S.T	10面 ノーマル設定
ハードパンチャー	11,933,050	H.A	全面クリア
ロボコップ	7,345,900	元祖 EGA	全面クリア

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス(イージー)	816,700	中川つよし	クリア ノーマル設定
フェリオス(ハード)	1,021,690	中川つよし	クリア ノーマル設定
ウイニングラン(テクニカル)	2'23"565	AEX-U.V	予選決勝1位 ノーマル設定
忍者龍剣伝	195,800	NGM-師匠	クリア ノーマル設定
ロンバーズ	792,550	中川 剛	50面 ノーマル設定
テトリス(ノーマル)	216,150	いろは	レベル=78 ライン=325
イメージファイト	1,113,600	YATCH!	2-7 ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト(1P)	2,130,430	のりや	クリア ノーマル設定
ウイニングラン(テクニカル)	2'23"673	根本くん	予選決勝1位 ノーマル設定
ウイニングラン(テクニカル)	2'23"793	EXCEED-RTB	予選決勝1位 ノーマル設定

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス(イージー)	816,030	MSP-PON	ALL ノーマル設定
フェリオス(ハード)	869,230	MSP-PON	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	1,154,010	MAMORU	49面 ノーマル設定
テトリス(ノーマル)	219,871	Y.M	レベル54 ライン235
テトリス(イージー)	999,999+α	H.J	レ=99+○ ラ=999+α
ウイニングラン(イージー)	2'05"295	HIT-ARY	1位 ノーマル設定
イメージファイト	986,600	E.C	2-7 ノーマル設定
メタルホーク(新VER)	12,712	HIT-ARY	残2 ノーマル設定
ロボコップ	785,900	プロフェッサーT.Y.!!	ALL ノーマル設定
パワードリフト(Dコース)	6'48"65	MSP-PON	ALL,1位 ノーマル設定

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	865,670	VIEGLE-HARUKA	50面 ノーマル設定
フェリオス(ハード)	830,450	ARA	全面クリア ノーマル設定
フェリオス(イージー)	814,780	ESFORCE-LUCK	全面クリア ノーマル設定
メタルホーク(新VER)	12,890	BC-BAN	全面クリア ノーマル設定
未来忍者	残り気合度=48	JORI	全面クリア ノーマル設定
ハードパンチャー(1P)	11,850,400	VIEGLE-BC-鬼魔将シュテン	全面クリア ノーマル設定
イメージファイト		ESFORCE-NIN	2-7 ノーマル設定
ロボコップ	4,508,500	KEMA	全面クリア ノーマル設定
大魔界村	全2周クリア	常連4名の皆様	ノーマル設定
カプコンボウリング	279	VIEGLE-HARUKA	

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン(テクニカル)	2'25"558	SAH	ノーマル
テトリス(1P・イージー)	472,008	HANEY	ライン649 レベル99+α
ロンバーズ	554,170	武市敏幸	38面
大魔界村	2周クリア	KARM	ノーマル
パワードリフト(Bコース)	6'56"33	AVG-今年も室蘭-FOEいわかん	全6面クリア ノーマル
パワードリフト(Cコース)	6'58"61	SAH	全6面クリア ノーマル
パワードリフト(Eコース)	6'58"73	BGM	全6面クリア ノーマル
オペレーションサンダーボルト(1P)	586,280	イナズマン	
フェリオス(ハード)	685,320	バロム1	
メタールホーク	11,569	AVG-ハイスクール FOEいわかん	

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1 ☎0173-35-5199

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲイングランド(1P)	16,466,256	豊島好孝。	4-4面 ノーマル設定
ゲイングランド(2P)	48,645,496	豊島好孝&川村展夫	4-10面 ノーマル設定
最後の忍道	1,912,900	DIUKMAN©こと佐藤由憲	ALL ノーマル設定
レッスルウォー	1,009,300	みんなの人気者。小寺洋平君です。	5面
ロボコップ	735,900	青山秀樹	ALL ノーマル設定
パワードリフト(Cコース)	6'49"73	中村 準	ALL ノーマル設定
パワードリフト(Eコース)	6'42"25	中村 準	ALL ノーマル設定
モンスターレアー	498,680	中野力也	9面 ノーマル設定
テトリス(ライン部門・ノーマル)	212	OGC-YUKO© なんです■!	レベル=50 146,307
テトリス(スコア部門・ノーマル)	154,213	OGC-YUKO© 私,女■!	レベル=40 ライン=167

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン(敵車イージー)	9'07"37	F.M	45,022,700点 オートマ使用
パワードリフト(Dコース)	6'47"23	MARO	6面クリア ノーマル設定
ゲイングランド(1P・敵ノーマル)	31,742,855	FUN	全面クリア 200秒設定
ゲイングランド(2P・敵ノーマル)	62,840,885	達人 IZUKURA & 達人 AKI	全面クリア 200秒設定
レッスルウォー(イージー)	1,585,700	青木教授	6面 SB=1回
フェリオス(イージー)	749,130	F.M	全面クリア ノーマル設定
フェリオス(ハード)	813,890	藤 谷	全面クリア ノーマル設定
ロボコップ	3,067,300	RMC-SHO(秘)	全面クリア ノーマル設定
忍者龍剣伝(1P・3人・5ゲージ)	397,100	波紋の忍者戦士 IZUKURA	全面クリア
タフターフ(2P)	18,804,750	IZUKURA&AKI	全面クリア ノーマル設定

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス(ノーマル)	404,418	まあちゃんの友人(千 歳)	566ライン
ウイニングラン(イージー)	2'08"568	ABC!(恵 庭)	予選・本選1位,ALL
ウイニングラン(テクニカル)	2'34"256	BMW(千歳・恵庭)	遅くてすいません,ALL
忍者龍剣伝(1P)	59,400	森本茂樹(恵 庭)	4面
天聖龍	571,200	HLE-TVK(恵 庭)	3面
フェリオス(イージー)	791,820	AVG-舞 奈	クリア
フェリオス(ハード)	755,180	JAF-MOG最上(千 歳)	クリア
ターボアウトラン	30,123,110	IVG-SPI(千 歳)	14面
四川省	498	IVG-SPI	5面
ロンバーズ	725,380	LAP-ASSIA(札 幌)	39面

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県仙台市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン(テクニカル)	2'22"567	WAT 氏(梅麗夢)	C.R 34"766
ロンバーズ	1,178,850	通りすがりの三高生 CO_1	47面 ノーマル
フェリオス(ハード)	891,660	K.Mくん(ず)	1コイン ALL
フェリオス(イージー)	792,120	K.M くん(ず)	ALL ノーマル
テトリス(ノーマル)	129,960	(高)の OBA	ライン=183 レベル=42
オペレーションサンダーボルト(1P)	639,780	ロトゲー WAT 氏	8面ボス
ロボコップ(ノーマル)	4,423,400	HAM 氏(ず)	ALL
忍者龍剣伝(ノーマル)	97,800	HIR(ず)	5面
モンスターレアー(ノーマル)	738,900	BEAKER(愚宇天)	13面ボス
サイバリオン(実戦編)	14,020,440	(高)のOBA	ノーミス×2 残3,NO74

プレイゾーンジャック&ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	2,282,650	SPREAM-SHOT(た)	ALL,ノーマル,残3機
フェリオス(ハード)	812,400	F.M	ALL ノーマル
フェリオス(イージー)	814,520	AFC-Sin(ず)	ALL ノーマル設定
忍者龍剣伝	329,000	YSK	ALL
ターボアウトラン	9'14"78	F.M	ALL
四川省(1P)	1,230	SPREAM-BOMB	ラウンド4
レッスルウォー	3,210,600	NG	ラウンド7 イージー
メタルホーク	12,313	ZZZ-MIKA	ALL イージー
ゲイングランド(1P)	30,662,085	GIN	ALL,イージー,120秒
テトリス(イージー)	999,999	YOU。えのさんのおはようさん	ライン=999 レベル=99

チャレハイ通信

★秋田CH(秋田)

●にんじんあたっく Vol. 21発行されました。120円切手同封の上,秋田CHへお送りください。「送ったのに返事がない」というかた,いらっしゃいましたら,お手数でしょうが,ご一報ください(郵便事故のおそれがあるため…)!

★筑波学園CH(茨城)

●さて,これを見た,今春,筑波大,図情大に合格した諸君!!筑波学園CHは君達の来店を待っている。これに限らず他大学,高校,中学,小学,よーちえんに合格した記念に筑波を来訪してくれる太っ腹な人も大歓迎だ!!

●現在,当店にはなつかしの激ゲーム『ザ・ディープ』があります。クリアできる人はぜひいらしてください。まだ5面から先を見たことないんです(ノーマル・3機)。この号がでる時点で残っていればいいが…。

★ハイテクランドセガペルル(埼玉)

●今度,東松山にも新しくオープンしました。みんな遊びにきてください。

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	6'58"30	B²=A(C)!	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'48"35	HTL-上野君	6面クリア
パワードリフト（Cコース）	6'55"35	ITA-SPR-H.K	6面クリア
パワードリフト（Dコース）	6'45"34	ITA-SPR-SOL	6面クリア
パワードリフト（Eコース）	6'57"90	SPREAM-SHOT	6面クリア
フェリオス（イージー）	793,890	KILLER	全面クリア ノーマル
フェリオス（ハード）	877,860	こんにちは	全面クリア ノーマル
ロンバーズ	445,150	さようなら	29面 ノーマル
テトリス	999,999＋α	SPREAM-DIG	イージー，ライン999＋α
メタルホーク	10,076	JEY-J-T.W	全面クリア もうないよ

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	682,150	KC-KOY	ALL ノーマル
忍者龍剣伝（1P）	209,700	KC-KANCELOT	ALL，3人 ノーマル
ウイニングラン（イージー）	2'05"504	KC-すっす	決勝4位 ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'30"866	KC-END	決勝4位 ノーマル
フェリオス（イージー）	819,100	NTL-NAE®	ALL
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,999,680	KC-EAF	ALL ノーマル
テトリス（イージー）	999,999	LUM NANISORE®	ライン=999 レベル=99
Dr．トッペル探険隊	311,980	KC-END	3機，6面 ノーマル
バーディトライ	−18	世界の闘幻狂 NANISORE®	

プレイシティキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	827,220	綾小路（ちはや＆影艶）克己	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'25"647	第一コーナーとヘアピンが！な…い	予選決勝1位 ノーマル設定
テトリス（ノーマル・スコア部門）	297,234	最大の敵出現！な…ム	レベル=90 ライン=383
テトリス（ノーマル・ライン部門）	ライン=410	くしゃみでおわったな…ム	レベル=96 スコア289223
ファイナルラップ	2'24"68	TAK'とSIGと誰かさんです	3人プレイ ノーマル設定
ワールドスタジアム	26-0	KELLY まかせなさい！	1回表 時間切れ
ワニワニパニック	98	もえるぜ！この憎い奴！な…ム	ノーマル設定
フェリオス（ノーマル）	3試合コールド	炎のようにもえるぜな…ム	1人用 ノーマル設定
テレホン麻雀（ノーマル）	ALL	目の色がかわっていたサラリーマン	1コイン
ワールドスタジアム	131-110	NOVEMBER KELLY	1人用 6コイン

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'32"710	Y.S	決勝4位 ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'07"546	Y.S	予選決勝1位 ノーマル設定
フェリオス（ハード）	868,420	E.M.C.（Y.T）	ALL ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	232,528	狸＋猿＝動物ファミリー	ライン=310 レベル=73
イメージファイト（面数部門）	1,060,900	T.M.K.（T.S）	2周目8面 ノーマル設定
イメージファイト（点数部門）	1,131,900	B.M.C.（たしお）	2周目6面 ノーマル設定
忍者龍剣伝（1P）	124,300	E.M.C.（M.T）	6面 ノーマル設定
ロンバーズ	280,750	えて吉参上	24面 ノーマル設定
ロボコップ	2,189,600	T.M.K.（H.S）	ALL ノーマル設定
大魔界村	全2周クリア	PON	ノーマル設定

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	81,050	YES	ノーマル
テトリス（ライン）	951	内藤	ノーマル レベル=99
テトリス（スコア）	706,395	内藤	ノーマル レベル=99
大魔界村（新VER）	353,100	YZR	ノーマル ALL
チェイスH．Q．	10,725,500	BEL	ノーマル ALL
フェリオス	913,550	NON	ノーマル，ハード，ALL
モンスターレアー	543,980	たまる	ノーマル 11面
ロボキッド	330,000	YES	ノーマル
ハードパンチャー	1,110,000	内田	ノーマル 6
スプラッターハウス	210,600	M.L	ノーマル ALL

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	2,407,060	AUX-㋕の代理	ALL ノーマル設定
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	NRP-RRR 高岡早紀⑧	ライン=999 レベル=99
テトリス（ノーマル）	ライン=999＋α	2名様	
フェリオス（イージー）	827,280	SOARER	ALL 標準設定
フェリオス（ハード）	1,192,280	WINK-ZED さん	ALL 標準設定
ウイニングラン（ベストラップ部門）	39"529	AI	イージー 標準設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"679	WINK-ZED さん	1位ゴール 標準設定
忍者龍剣伝（1P）	445,000	M.C.K	ALL ノーマル設定
モンスターレアー（1P）	875,890	うんち	ALL ノーマル設定
ロボコップ	6,124,100	M.C.K	ALL ノーマル設定

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ（ノーマル・3人）	871,930	FIN & YUI	43面
忍者龍剣伝（1P・ノーマル）	189,600	LSP 代表 イチゴポッキー×2	ALL 2人設定
フェリオス（イージー）	821,270	TTG-S.S	ALL ノーマル，3人
フェリオス（ハード）	940,970	ASS-MSO-06 OUT（LSP）	ALL ノーマル，3人
ウイニングラン（イージー）	2'03"507	ASS-MSO-06 OUT（LSP）	GP，1位 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"923	LSP-KKK	同上 B.L 35"026
モンスターレアー（ノーマル・3人）	841,730	ASS-No.5	ALL 残1
テトリス（ノーマル）	929,093	大木・狩谷 植田・宮内	レベル=99 ライン=999
★パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'42"00	LSP-代表OUT LIE君やったね！	ALL，1位の，のびん…
イメージファイト（ノーマル・3機）	958,400	ASS-No.5	2周目6面 真打ち登場！

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	791,260	AEX-S.J㊙	ALL
フェリオス（ハード）	684,940	AEX-S.J㊙	ALL
スーパーマン	7,114,500	AEX-A.F	ALL
忍者龍剣伝	337,500	AEX-POP	ALL
ストライダー飛竜	75,150	チョーヨンピン S.J	5面
テトリス（イージー）	オールカンスト	HTL-UUM-ゴーダ（他2名）	前者は800ライン台にて
四川省	1,018	AEX-RYU	
ハードパンチャー（シークレット2）	21,969,200	HISANAGA.Y	ALL 0:44"
ガンスモーク	2,223,950	AEX-KNY	ALL
スラップファイト	9,999,990＋α	AEX-A.F	護衛アリ 残機94

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	587,900	ぐ	37面つらい
フェリオス（イージー）	826,040	アンタイオスに練馬園（時代は練馬園）	残0，まさし君封じの呪文
フェリオス（ハード）	744,460	いしにやん	1コイン ALLクリア
ホットチェイス	286,490	EXP-まつおにやん	残20.1秒 運が良すぎる
ロボコップ	2,990,900	ぐ	1コインALL，まだまだ
スプラッターハウス（ノーマル）	730,300	EXP-まつおにやん	ALLクリア 青火0だよ
イメージファイト（ノーマル）	768,700	E.S.P.HTL君	2-4
大魔界村	605,900	EXP-まつおにやん	全2周クリア ザップ12回
クレイジークライマーII	761,700	松岡淳君元気かな？マリオアルバトロス	1コイン ALL，残0
名人戦	名人	マンゴーンえふひいあい	1コイン飛角香落ちで勝利

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	375,590	今市-M.B 自衛隊	レベル99＋α ライン480
フェリオス（イージー）	787,270	UWM	ALLクリア
忍者龍剣伝（1P）	323,900	最後に笑うのは俺だ URRYYY!!	2人設定，ALL，1up×4
オペレーションサンダーボルト（1P）	548,400	SAI ちゃん	8面
大魔界村	546,900	SUPER，EDWARD	ALLクリア NO-ZAP
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"649	SUPER，ウイニング松	予選決勝1位 ノーマル設定
ロボコップ（ノーマル）	4,521,300	超甘僧！JUN㋐ 龍剣伝，クリア見た	7面 BX3
ロンバーズ（ノーマル）	744,530	MB-SP♡JUN ㋐いいかげんにして	39面
ワニワニパニック	99	宝木の神童	
フェリオス（ハード）	368,550	UWM	7面

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	57,100	GMC-概念製造マシーン	4面
天聖龍	673,800	SPD	4面
四川省	520	GMC-正油	2-3
フェリオス（イージー）	838,760	GMC-M.A 正油君弟	1コイン ALL
テトリス	100,123	にせ AGP の兄のいとこ	
忍者龍剣伝	259,700	GMC-M.A 正油君弟	クリア
大魔界村	734,600	菊池礼	クリア
スプラッターハウス	321,500	Onion Soup	クリア
ホットロッド	281,180	キューバのカストロだ	クリア
ホットチェイス	283,370	おおます君見てるーおかちょ	クリア

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆テトリス（ノーマル）	999,999	GMC-NIX㋟	ラ=999＋α レ=99＋α
ウイニングラン（テクニカル）	223,499	TEN	ノーマル
四川省	722	ZEP	タイム，ランク共イージー
ロンバーズ	1,095,320	TACO	50面 ノーマル
フェリオス（イージー）	822,550	さの㋳	ALL ノーマル
イメージファイト	1,275,200	CHAT-あぁるじーぶー	全2周クリア 連射付き
モンスターレアー	936,320	Y.N 三兄弟	ALL ノーマル
忍者龍剣伝	353,900	ATARI-KAD	3人ライフ5 ALL

ハイテクランドセガペルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	309,777	タヌキ栄太郎	ライン=374 レベル=99
大魔界村	1コインクリアのお客様	9人＋α	ノーマル
ロボコップ	6,265,000	EMBLEM SAKIGAKE	ALL ノーマル
モンスターレアー	950,720	EMBLEM らんさあ®	ALL ノーマル
サンダーブレード	5,199,660	(-S-PROC-TOM)	ノーマル
アフターバーナーII	ヒットポイント 1,177	ジェシー山形	ノーマル
パワードリフト（Dコース）	6'47"33	景山リン	ALL 1回コケタ！
最後の忍道	2,663,600	EMBLEM らんさあ®	ALL ノーマル
1943	2,083,690	YKK だよ〜ん	ノーマル
ギャラガ	999,930＋α	名無しのゴンベエ	ノーマル

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	826,910	綾小路（ちはや＆影艶）克己	ALL，残0 ノーマル設定
フェリオス（ハード）	1,041,900	ACT-おはってるのくらいすてい㋠	ALL，残0 ノーマル設定
ロボコップ（ノーマル）	8,331,900	GMC-NIX㋟	ALL 時間31:10
☆テトリス（スコア部門）	999,999＋α	SDI-完敗です 基礎編…よゆう²	イージーカンストより1月
テトリス（ライン数部門）	ライン数=999＋α	期末試験…TKO…私が回転神体こと	かかった道のりは辛かった
テトリス（レベル部門）	レベル=99＋α	SSC☆VAP㋠㋣（ぶいえーぴー？）	3部門ともにノーマル設定
四川省	584	店長自ら担当してる早稲田がライバル©	Wイージー 3面
ハードパンチャー（ノーマル）	11,911,300	ROJ と忠犬チワ公	ALL，配分45・45・10
ハードパンチャー（速攻部門）	マッドモンゴル 13秒	H・Dの事故再現シーンがライバル	3面にて
イメージファイト（ターボなし）	1,213,900	HTL-NTL NowWin!㋶	2-7 ノーマル設定

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"069	ZYX	ノーマル設定
ウイニングラン（ベストラップ部門）	34"781	ZYX	ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'07"289	エスセイヤジャイ子見てるか？JAL	ノーマル設定
ロンバーズ	826,100	GDFK-BGM	39面
フェリオス（ハード）	942,640	TA，TSU，YA	ALL ノーマル設定
フェリオス（イージー）	705,930	EXP.まつおにやん	ALL，ノーミスではない
テトリス（イージー）	999,999＋α	SMC-GED "O"-辺訓	ライン，レベル共に振切り
メタルホーク	13,838	MAX-JAL-M.K	ALL，残5 ノーマル設定
忍者龍剣伝	198,400	AGL-F.U	ALL かせぎなし
サンダークロス	10,000,000＋α	AGL-HATにゃん	8周目4面 7機設定

★柏ガリバー(千葉)

●テクモ台にヘッドホン端子がついたのでぜひご利用ください。

★PC新宿(東京)

●店内改装いたしました。来店の際は，たばこのすいがら，ガムを捨てないようお願いいたします。

●ATARIのNEWゲーム『HARD DRIVIN'』入荷！ウイニングランとは一味も二味もちがったシミュレーションが楽しめます。

★ゲームセンターセントラル永福(東京)

●短い間でしたが，大変お世話になりました。もろもろの理由で今月限りとさせていただきます。

★ハイテクセガ久米川(東京)

●「AERO GRAFFITY」No. 0できました。東京圏以外のかたでご希望のかたは，店内「AG No. 0希望」係までハガキでどうぞ。

★東久留米CH(東京)

●ロンバーズ，ヘッドホン端子付き！ヘッドホン貸しだしもやっています!!あなたもあの口笛を聞こうっ！　店員・風々

★ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)

●ポスター，カタログの通信販売希望のか

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	999,999+α	ゲンちゃん	ライン=999 レベル=99
ゲイングランド（1P）	31,590,845	ACU-KEI	ALLイージ タイム200″
ウイニングラン（テクニカル）	2′24″067	T・M	
伊賀忍術伝	473,500	URX-UHY½面相	5面
メタルホーク（新VER）	12,185	FRS-N.O	マーシャル 全8面クリア
ハードパンチャー	11,786,900	KYO	ALLクリア 1コイン
フェリオス（イージー）	859,720	無記名 2/21	ALLクリア 1コイン
ロボコップ	7,664,900	HTL-獣王バイオ	ALLクリア
オペレーションサンダーボルト	2,336,980	COMPLETE	ALLクリア
トップランディング	878	JUN	

ゲームセンターセントラル永福店　東京
東京都杉並区永福3-57-19 光ビル1F　☎03-324-1744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
M.I.A（ノーマル）	1,180,060	NZO-手品師	3-4
忍者龍剣伝（ノーマル）	186,600	NZO-歩く人マニア	ALL,残2
フェリオス（イージー・ノーマル）	717,010	NZO-ええ,まあ	ALL,残2 連射付き
フェリオス（ハード・ノーマル）	766,070	NZO-ええ,まあ	ALL 上に同じく
☆テトリス（ノーマル）	999,999+α	NZO-打ちどめ君	ラ=999+α レ=99+α
ハードパンチャー（ノーマル）	11,705,450	NZO-明大前のシュークリームマニア	ALL 表面
飛鳥&飛鳥（イージー）	609,900	NZO-DDD-大ちゃん	ALL
TATSUJIN（ノーマル・連射付き）	10,000,000+α	NZO-Mrしおしお君(い)	7-5 帰国2日目
ダッシュ野郎（ノーマル）	119,470	NZO-仲ちゃん	ラウンド18
伊賀忍術伝	458,300	URX-UHY½面相 (㋣予定)	穴埋めにしてごめんね。

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（基礎編・ノーマル・2設）	13,491,990	SSC-VAP㋠/ どうもありがとう!	ノーミス×5 残3
☆テトリス（ノーマル）	999,999	EXCEED-HSD-ELF	ライン999 レベル99+α
★忍者龍剣伝（ノーマル・3人設定）	502,700	RVS-HSD-GUN(超激怒いか)	ALLクリア 1UP×5回
オペレーションサンダーボルト（ノーマル）	2,730,780	GPT.S-BWH とよなかが消えた!	ALLクリア 今月は復活?
スーパーマン（1P・ノーマル・3人設定）	2,563,700	SVK-H.F	ALLクリア 残2
四川省（T・R共イージー）	604	HSD-NBG!(天聖龍の鬼!!)	ステージ3
サイバリオン（実戦編・ノーマル・2設）	20,302,180	RVS-POKEN	ノーミス×4 残3,NO46
イメージファイト（ノーマル・3機設定）	1,694,500	RVS-HSD-GUN	ALLクリア 残0,連射付
オペレーションサンダーボルト（2P）	5,409,580	RVS-HSD-TRI&HSD-Ⓓ!	ALLクリア 人質16人救出
大魔界村（ノーマル・5人設定）	ALLクリア	S.G 他8名のみなさま!	タイトーゲームどんぞこ!

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	1,374,400	せめてクリアーぐらいしたかったJAQ	ノーマル 60面
フェリオス（イージー）	632,950	黄金町Sランドで日曜は○○体感ゲーム	5万オンリー ALL
ウイニングラン（イージー）	2′02″747	やんまのえっち	ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2′23″200	MAX,YANMA	ノーマル
四川省（1P）	612	SMC-GEDOH -辺馴	ランクタイム共にイージー
忍者龍剣伝（1P）	170,900	にせ「うに坊」5兆号	ノーマル 6面
ハードドライビン	185,500	D.D.D.	イージー 5周
パワードリフト（Aコース）	6′53″88	CKS-EAG (SGI)(名)	ノーマル 全6面クリア
ターボアウトラン	48,579,050	ガソリン男	8′44″59
ブラストオフ	680,000	(ぬ)	ALL?

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天聖龍	543,300	EXGANDER	3面 ノーマル
忍者龍剣伝（1P）	205,300	ドラクエ軍団 T.T	ALL ノーマル
M.I.A（1P）	1,138,110	ドラクエ軍団 T.A	3-3 ノーマル
フェリオス（ハード）	858,110	まつ丸 DJ	ALL ノーマル
テトリス	ライン=206 レベル=45	UVZ	得点集計せず ノーマル
四川省（1P）	620	水子大王	3-1 ノーマル
大魔界村	1,030,100	オレンジロード熊倉	ALL ノーマル
アトミックロボキッド（1P）	561,700	ブッツンK²	ノーマル
ロボコップ	3,586,200	EXGANDER	ALL ノーマル
イメージファイト	1,107,500	HTL-バイオ	ノーマル

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	全4周実走	T社開発のみなさんお元気ですかぁ〜?	インカム倍増ブースタ使用
ウイニングラン（テクニカル）	2′23″350	小林君,近況を知らせなさい。(み)	プロお断わり!!??
パワードリフト（Cコース）	6′51″90	SUR-NORI.P-E	
パワードリフト（Dコース）	6′43″46	かやまなつ（4面が遅い男）	
パワードリフト（Eコース）	6′53″59	ゴールド足らねーよゴールド Ⓝ君	
テトリス（イージー）	レベル=99 ライン=943	(み)です	
ロンバーズ	1,105,360	R-41で5万がとれない男 Ⓝ	
パワードリフト（E・反転走行部門）	全5面クリア	真のホープ軒マニア相木屋社長らよん。	あこぎではなく商売上手!
A-JAX（レーザー部門）	275,100	Luc-H.M	
メタルホーク（中古転用部門）		先月は打ち切りでもありません。出し	，締め出しで忘れでした。

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	1,377,020	SPREAM HAMVD-SHOT(た)	1〜57面
フェリオス（イージー）	834,020	Mr.まさし君	ノーマル
ザイボット（1P）	1,054,300	KEN	L=27
ブラステロイド（1P・ミディアムワープ）	1,267,860	くちびるまん	ランクイージー
ウイニングラン（テクニカル）	2′23″882	RAI	タイムランクD
★忍者龍剣伝（1P）	456,400	Mr.まさし君(高)	2人3ゲージ 1up×5
☆テトリス（ノーマル）	999,999+α	Mr.まさし君(あ)	99レベル 999ライン
四川省			
ロボコップ	8,482,500	Mr.まさし君(あ)	あと6〜7万
大魔界村	199,300	CBC	ザップなし 残1

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	838,490	Mr.まさし君(高)（ちょっと寝てる）	ALL,残0 ♡=2
フェリオス（ハード）	1,200,690	Mr.まさし君(高)（寝稼ぎしてるよ）	ALL,残0 ♡=2
ロボコップ	8,575,700	HTL-Y.N(怒るから(高)は付けない)	ALL ノーマル
ロンバーズ	1,287,520	JAQそういや君もS藤だったんだねえ	60面ノーマル
アサルトプラス（スーパー）	3,212,150	REI	SAL,残11 20万×10
究極タイガー	8,021,870	Mr.MOAI君,ワセダへ来なさい。	4-3,師匠がお待ちだぞ
イメージファイト	983,900	家賊将軍 消費税がライバル（金持ち）	2-6,36円にぎりしめろ
テトリス	257,237	先月トップだったのに,こ,こいつは…	247ライン 寝てるよ
ロボコップ（全く稼がない部門）	736,900	ファミ通見せて!あ,たいすけさんだ	ALL,クイックは次回に
A-JAX（恒例皇室部門）	735,400	最近殿下がおみえにならない バレタ?	ALL,残1 来月に続く?

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（1P・ノーマル）	164,583	ILG-FREEPLAY	ライン=168 レベル=37
フェリオス（ハード）	1,100,120	ILG-M.M㋣	ALL ノーマル設定
フェリオス（イージー）	830,480	KCN㋣	ALL ノーマル設定
大魔界村	521,500	NON-K.K & Y.S	ALL ノーマル設定
スーパーマン（2P）	3,362,800	ILG-mkⅡ㋣ & FREEPLAY	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	810,370	ILG-M.M㋣	32面 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2′24″549	RAI	ALL ノーマル設定
M.I.A（1P）	380,020	NVB-HID	2周目2面 ノーマル設定
ハードパンチャー（1P）	11,878,350	NVB-MZN	ALL ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト（2P）	2,462,260	K.P & CIA	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★フェリオス（ハード）	1,216,300	HTL-Y.N	ALL ノーマル設定
フェリオス（イージー）	839,130	HTL-Y.N	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2′23″357	AEX-U.V	ノーマル設定
★ウイニングラン（イージー）	2′01″306	砂街☆帝	ノーマル設定
☆テトリス（ノーマル）	999,999+α	HTL-UUM -ゴーダ	ライン999 +α,他2名
ロンバーズ	2,082,070	SPR-SHOT(た)	ALL ノーマル設定
ロボコップ	8,567,400	HTL-HAMVD -Y.N(高)	ALL ノーマル設定
忍者龍剣伝（1P）	423,200	EAST-RVV(高)	ALLノーマル1up×5
ブラッディウルフ（1P）	201,000	CHAT-CG -COM	6面ボス ノーマル設定
★SDI	79,633,920	やんちゃ姫 GTOⓇTM	ALLノーミスオール(ハ)

ハイテクセガ久米川店　東京
東京都東村山市栄町2-6-4　☎0423-95-4494

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン（M）	9′31″28	S-PROC -T.M-	ALLクリア ボーナス×3
ターボアウトラン（AT）	9′19″96	S-PROC -ELF-	ALLクリア ボーナス×3
テトリス（ノーマル）	103,816	S-PROC -MON-	ライン=133 レベル=30
テトリス（イージー）	999,999	当店常連のお客様	ライン=999 レベル=99
ゲイングランド（ノーマル）	32,366,715	-SPF-	1P
ゲイングランド（ノーマル）	63,396,865	-SPF- -CGR-	2P
サンダーブレード	5,200,000	S-PROC -TOM-	ピッタンコ部門
スプラッターハウス	658,400	S-PROC -CGR-	ALLクリア
1943改	4,245,390	S-PROC -T.M-	ALLクリア モビ×2
飛翔鮫	1,951,260	S-PROC -T.M-	エリア342 (4-2)

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（ハード）	724,150	Mr.MOAI	ALL ノーマル設定
ヘビーユニット	816,000	DAI	2-3-2 ノーマル設定
四川省（1P）	1,614	水やん だーっ!!	ステージ6 ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	188,763	You 吉くん	ライン=259 レベル=61
テトリス（ノーマル）	ライン=259	You 吉くん	レベル=61
ロンバーズ	2,516,010	VMT-ABU	ALL ノーマル設定
ロボコップ	2,872,300	You 吉くん	ALL21:58 ノーマル設定
脱獄（1P）	202,650	中村ブー太郎	ALL イージー設定
チェイスH.Q.	10,894,620	You 吉くん	ALL
メタルホーク（新VER）	10,871	WYP-森田	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パワードリフト（Aコース）	6′48″95	HAMVD-JHA	S=5706979
パワードリフト（Cコース）	6′49″66	SUR-NORI・P-E	S=5706030
パワードリフト（Dコース）	6′43″30	BLT-TAG	S=5729672
パワードリフト（Eコース）	6′52″38	ELF-TAG	S=5694717
☆カプコンボウリング	300	谷島	パーフェクトゲーム
☆テトリス（ノーマル）	999,999	ELF-ROT	ラ=999+α レ=99+α
フェリオス（ハード）	1,164,860	おらあ〜撃てえ〜 CRAMP BOY	あと何万かは全然未知
ロンバーズ	1,270,380	SUR-NORIP--E	47面
レッスルウォー	5,785,100	AN-TAG	8面こんなの勝てるか
TATSUJIN	15,000,000+α	YSH-ASK	エリア 999+α

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（ハード・ノーマル）	885,710	IDS-(高)-ACH	横浜中華街パターン
フェリオス（イージー・ノーマル）	819,510	EXP.まつおにゃん	ALL
ロンバーズ（ノーマル）	1,556,150	怪傑ビイニョ・デ・ウベビジリョンの恋	60R 挫折
大魔界村（ノーマル）	220,100	FJM-HAMVD-VAX	当然永パなし ALL
モンスターレアー（ノーマル）	678,530	ZERBERUS-K.M	ラウンド14 切れる切れる
グラディウスⅡ（新・2フォースフィールド）	5,512,500	ピンガードDEデート	6周が完全にカベだ…
サンダークロス（ノーマル・30万エブリ）	1,500,570	Y.K	2-4 初クリア
★ロボコップ（ノーマル）	9,530,600	ZERBERUS-K.M(高)	RINNちゃんの事件簿
スプラッターハウス（ノーマル）	1,250,500	RAT-すぎ	相撃ち×10 本当にやめる
イメージファイト（ノーマル）	1,545,000	(高)	タコミス25機,ALL

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードパンチャー	11,830,650	Mr.珍	ALL イージー
ロボコップ	7,741,600	ECM-ZENGI	ALL ノーマル
オペレーションサンダーボルト	2,423,230	GPT.S-BWH	ALL ノーマル
フェリオス（イージー）	787,910	戸中生	ALL ノーマル
フェリオス（ハード）	661,990	戸中生	ALL ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2′23″737	まだまだいける RAI	
忍者龍剣伝	193,800	うまずる PAT	ALL ノーマル
ロンバーズ	3,183,620	VMT-ABU	ALL ノーマル
イメージファイト	111,400	JOJO の赤石	3面 ノーマル
テトリス	49,960	なんてなさけないスコアーだ。	ライン=73 ノーマル

たへお願い。自分のほしい品物のリストと返信用の切手を入れて申し込んでください。TELでのお問い合わせは，お断りいたします。

★ゲームインカナザワ(石川)

●1Fの半分が，メダル・コーナーになりました。パワードリフトも通信システムから元のパワードリフトにもどりました。

★PC豊橋(愛知)

●当店では，ナムコグッズの販売をしています。ポスター，下敷，テレカなど。

★江南バッティングセンター(愛知)

●バッティングのあとは，ゲームで一息。みなさん遊びにきてください。

★PC京都(京都)

●当店にきてくださるかたは，バス停河原町今出川で降りて，Mr.ドーナツ，サーティワンのあるビルを目指してください。JR京都駅からは，市バス205，4，14系統で，阪急河原町駅からも，同様でけっこうです。

★PC島大前(島根)

●約1年ぶりにファイナルラップ4シートになりました。また，春のイベント開催中。エンターテイメントをめざすPC島大!

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者龍剣伝（1P）	456,400	ILG-NEO ㋣	ALL 4人設定
忍者龍剣伝（2P）	242,900	ILG-ねお & FREEPLAY㋣	ALL
フェリオス（イージー）	831,010	上智大現役合格記念 KCN	ALL,残0 ノーミス
フェリオス（ハード）	1,018,580	MAC……	ALL,残0
ロンバーズ	1,217,920	FANCY KETOSE	58面
テトリス（イージー）	999,999+α	ILG-FREEP LAY ○	レベル99+α ライン999
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"074	RAI	
グラディウスII（4フォースフィールド）	4,698,400	早稲田大落ちた記念 KCN	7-5
Oh！牌ピー	432,000	上海君	
スーパーリアル麻雀III	1-4	哭きの MZR	つい出来心で…(え談)

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"571	D.K	ALL
パワードリフト（Dコース）	6'45"18	Sou-Sui	ALL,1位
忍者龍剣伝	191,000	GOR-ISD	ALL 3人4ゲージ
ウイニングラン（イージー）	2'22"571	小原君本人	ALL
ロンバーズ	842,460	すさまG-R.カモネ	40面
テトリス	158,930	V.Y	ライン=211
ロボコップ	約4,200,000	すし岡-すし助	ALL
大魔界村	1,000,000+α	すさまG-R.カモネ	ALL つかれるぅぅ
ラビオレプス（エキスパート）	8,112,600	ブッスリプリスケ	ALL リボン付
フラックアタック	711,900	やんちゃ姫GTO® TM	ノーミス ALL

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	1,581,780	てらちん	ALL ノーマル
フェリオス（イージー）	798,090	B・I	ALL ノーマル
フェリオス（ハード）	624,570	中もと	ALL ノーマル
ウイニングラン（イージー）	2:28:892	ANN	決勝1位 ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2:24:135	UMR・LUM	決勝1位 ノーマル
ロボコップ	7,147,700	C&Pみゆきちゃん	ALL ノーマル
大魔界村	全2周クリア	カミナリ小僧他 多数	ノーマル
スプラッターハウス	717,500	JNY-D,S	ALL 10万×5
オーダイン	クリスタル=732,700	てらちん	ALL ノーマル

ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	1,112,270	New ARC-K08-RUS	49面
★フェリオス（イージー）	846,120	AFC: Tea'S-D	1C,ALL 残0,♡2
フェリオス（ハード）	1,206,840	URX-TEC	1C,ALL 残0,♡2
ウイニングラン（イージー）	2'04"418	KOO (UFO店員2号)	CR:40,053
ウイニングラン（テクニカル）	2'27"170	URX-CHK ㋜でいっ！	CR:35,613
ターボアウトラン（敵車・イージー）	8'55"95	URX-SUM	ALL マニュアル車
ストライダー飛竜	158,400	RVS-HSD-GFC-DOUGO	ALL,残0
四川省（1P）	962	NBG！	ステージ4
忍者龍剣伝（1P）	424,500	URX-SKG.BOY	ALL,3設 残1,1up5
怒III（1P）	39,200	今月は冗談言ってられない程おはってる	どーすんの?

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストサバイバー	71,000	魔神衆・U-まつい	ノーマル 1P,4面
M.I.A	526,250	魔神衆・U-まつい	ノーマル 2-5
ゲイングランド	30,919,855	魔神衆・U-まつい	150秒設定 1P,ALL
テトリス（イージー）	725,664	A.S	ライン=706 レベル=99
フェリオス（ハード）	853,360	UNAだじょ～	ライフ3 ALL
レッスルウォー	837,300	ウキャ?ワキャキャ	ノーマル 4面
タフターフ	9,381,200	寺嶋陽	ノーマル ALL
忍者龍剣伝	102,800	魔神衆 龍王水伯	3人設定 6面
イメージファイト	1,032,700	GOR-Y.T	ノーマル 2-5
ロボコップ	1,960,500	ZSK-Aコース かがみ君	ノーマル ALL

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	199,283	へのかっぱ,貴方はへのかっぱになれる	ライン305 L-72
フェリオス（ノーマル・イージー）	815,530	HoneyAngel &-Lee2㋶	ALL,残0 ノーダメ
フェリオス（ノーマル・ハード）	999,090	PST-N・PIP 大又歩きの飛竜剣	ALL,残0 1ダメ
イメージファイト（ノーマル）	954,700	サラリーマンMBX-SDRカネジョウ	2-4したの TelAOU
ストライダー飛竜 ノーマル）	85,950	PST-FGD㊙-YAWARA マジ	5面反重力地帯百白え～！
オーダイン（1P・ノーマル）	736,800	ATMNMTL㊙雛野	ALLノーミスむひーー！
サイバリオン（基礎編・工場設定）	11,672,040	PST-HIROちゃん 弟銅賞よかった	ALL100万 410万1
サイバリオン（実戦編・工場設定）	16,979,750	APO'S FINAL STAR	ALL200万 320万2
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	4,609,000	PST-NPIP こすりなし卵なな…	8-1F ノーマル3機
ロンバーズ（ノーマル）	1,176,790	をかにし師匠の弟子 Sir (OTL)	54面甘い甘すぎるとける

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（ハード）	1,008,510	AGK	ALL ノーマル
フェリオス（イージー）	810,490	AGK	ALL ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'26"609	SYSTEM 阿端那章	1位 ノーマル
ウイニングラン（イージー）	2'04"303	えちごたきや	1位 ノーマル
ロンバーズ	692,860	JOB あつし	39面
忍者龍剣伝（1P）	187,300	城斗	ALL
オペレーションサンダーボルト（1P）	647,500	LAN	8面
イメージファイト	1,208,300	AGK	ALL
テトリス	910,166	SYN	レベル99+α ノーマル

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	244,055	ジライヤ少年㋑	レベル=78 ライン=338
テトリス（イージー）	999,999+α	Y.S	レ=99+α ラ=999+α
モンスターレアー	945,920	SHS-PFN	ALL 残=0
フェリオス（イージー）	801,370	猿美濃市から来た 猿山猿男	ライフ2,3設 1C,ALL
フェリオス（ハード）	653,380	松田啓三	ライフ2,3設 1C,ALL
コブラコマンド	10,000,000+α	SHS-PFN	14周目 5-1
究極タイガー（超ハード）	11,932,560	SHS-Y.N	1コイン 5周9面
イメージファイト	1,063,700	SHS-PFN	2周目7面

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	819,310	KID	ノーマル設定
フェリオス（ハード）	866,100	A・F	ノーマル設定
テトリス（イージー）	999,999+α	NARC-U02 SPYBOY	ラ=999+○ レ=99+α
四川省（イージー）	726	NARC-U02 SPYBOY	ステージ3
TATSUJIN	20,000,000+α	NARC-U11 BIG-BAN	ノーマル設定
ロンバーズ	661,040	NARC-U01 CRYPT AI	39面 ノーマル設定
忍者龍剣伝（1P）	266,400	MASAYA!!	ALL ノーマル設定
モンスターレアー（2P）	740,600	NARC-U06 RAY U10INT	12面 ノーマル設定
大魔界村	594,600	NARC-U12 B・J	ザップなし 3人設定
ストライダー飛竜	60,050	NARC-U02 SPYBOY	4面 入荷当日

ゲームセンター101　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	231,756	RON	レベル=56 ライン=240
忍者龍剣伝（1P）	208,400	FGK-Big・K	全面クリア ノーマル設定
忍者龍剣伝（2P）	196,600	FGK-Big・K FGK-TOM	全面クリア ノーマル設定
フェリオス（イージー）	793,150	FGK-響帝	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）			ALL ノーマル設定
イメージファイト	1,040,000	午築羅奈	2周目の4面 ノーマル設定
ロストワールド（2面クリア時点数部門）	230,800	柱1本10万点!!900万も夢ではない!?	まだやってるかい中川さん
ファイナルラップ（1P）	2'27"61	FGK-乱丸	ノーマルランク
ロストワールド（旧VER・1P）	8,707,700	FGK-Super トライアルTOM！	ALL 残532000柱1
ファイナルラップ（2P）	2'18"86	コクーン2,89年夏休み公開だ!!	ノーマルランク

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スプラッターハウス	1,126,200	JNY-D,S ALL	相討ち×9 かた手×2
フェリオス（イージー）	733,610	WINK	ALLクリア
フェリオス（ハード）	721,230	JNY-D,S	同上
ロボコップ	7,399,900	C&P-みゆきちゃん㋚	1C,ALL 30:24
テトリス（スコア）	93,888	ブーキクン♡	
テトリス（ライン）	ライン=110	ムシクン	レベル=26
ロンバーズ	770,180	てらちん	39面
モンスターレアー	421,130	ムシクン	8面
大魔界村	1,017,500	JNY-D,S オクレには勝てん	1C,ALL ザップ有り
イメージファイト	767,600	ムシクン	2-4

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	816,700	4号（山ちゃん）	ALL
フェリオス（ハード）	837,540	青酸カリ 1号	ALL
イメージファイト	1,003,400	やぼう（遠征）	2-5
テトリス	822,471	やぼう	レベル99+○ ライン999
モンスターレアー	729,060	ヒミコ	ALL
スプラッターハウス	1,144,900	青酸カリ 1号	ALL
オーダイン	残クリ=719,900	やぼう	変わらず
グラディウスII（4-F）	2,219,500	青酸カリ 1号	変わらず 4-4
ロンバーズ	1,045,960	J・MAC ㋟	47面
アフターバーナーII	ヒット=1,182	5号（スライムイーター）	ALL

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーマン（2P）	1,050,000	ブックスあしたば・大竹,その他1人	15コイン? ALL
サイバリオン（基礎編）	9,940,410	MARY-MARY	ノーミス×3
サイバリオン（実戦編）	17,334,240	FGK-クリ丸	1コイン全面 ノーミス×4
忍者龍剣伝（1P）	210,200	FGK-BIG-K	1コイン ALL
イメージファイト	958,800	VAL-K	2-3 5機設定
オペレーションサンダーボルト（1P）	511,050	IYA-㊙	ミッョン8
大魔界村	507,300	VIRGINAL（お茶の水19才）	全面クリア
アトミックロボキッド	10,867,100	マー君とあそぼう会 会長・LAP	
テトリス	146,091	DON	ライン=153 レベル=33
ファイティングホーク	344,150	2ローズだぜ	

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-57-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	82,211	SET	ライン=77 レベル=19
大魔界村（ノーマル）	172,700	JNY-DS	ALL 2周
ロンバーズ（ノーマル）	1,614,990	てらちん	ALL
悪魔城ドラキュラ（ノーマル）	247,800	R,A -RONAREF-	2周目4面
スプラッターハウス	728,700	JNY-DS	ALL
ロボコップ（ノーマル）	3,454,200	C&P-みゆきちゃん®	ALL
フェリオス（ノーマル）	795,620	てらちん	1コイン イージー
イメージファイト（ノーマル）	826,500	MILDSEVEN	2-4
脱獄（ノーマル）	68,100	ミルクティーカップ	4面
ハードパンチャー（ノーマル）	1,655,650	K.F.B（深沢国男）	8人目 スピード

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	812,180	CGSⓒ タイミング失敗	ALL ノーマル設定
テトリス（ノーマル設定）	487,763	名人	ライン633 レベル99+α
ハードパンチャー	11,183,400	やっとたおせた MAX!!	ALL ノーマル設定
イメージファイト	725,800	フライドポテトが恐い MAX!!	2周目4面 ノーマル設定
大魔界村	ロースコア 145,700	㊙ まだおとせる究極97800? byⓒ	ALL ノーマル設定
ウイニングラン	2'24"697	TAKE! TZRの方が速いよ～だ！	1位 ノーマル設定
☆ヘビーユニット	10,000,000+α	CGSⓒ「キャー女ほしい」3ミス	13周5-3面 ノーマル設定
ロボコップ	6,351,800	CGSⓒ U㋟さん また来て下さいね。	ALL ノーマル設定
メタルホーク	11,838	㊙	ALL,ランク イージー
忍者龍剣伝（1P）	63,500	かなり運がいい MAX!!	4面 ノーマル設定

店長

★ゲームコーナーラッキー21(山口)

●3月号の訂正。場所はJR岩国駅より，西ではなく，国道188号線沿いに南へ約1Kmです。 by ㋧

★PC常磐(香川)

●この店も今月いっぱいで終わりです。長い間お世話になりました。

新作注目ゲーム通信

★ロンバーズ(ナムコ)

○このゲームは固定画面にするべきだったのでは？

■担当：まったく同感です。

★ターボアウトラン(セガ)

○前作に比べるとチャチですね。

○ニューバージョンがでてほしい。

★四川省(タムテックス)

○けっこう皆ハマッている。

○「残念！惜しかったわね」全然惜しくねぇー!!

★上海II

○ゲーム内容はまったく変わらないのに…はまりますねぇ。

プレイシティキャロット両替町店　静　岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン （テクニカル）	2'24"115	RPC-SSA- FUN	ノーマル設定 予選1位
ロンパーズ	1,620,750	WAD-RPC- SSA-舞那㊥	ALL 残3
フェリオス （イージー）	820,170	VRC-ZIE	ALL 残0
フェリオス （ハード）	849,510	???㊥	ALL 残0
イメージファイト	1,211,100	誰も書いてくれない	2-4 もっとでてる
ロボコップ	5,945,700	WAD-RPC- SSA-舞那㊥	ALL
☆テトリス （ノーマル）	999,999	HTL-UUM- ゴーダ	レベル=99 ライン=999
パワードリフト （Aコース）	6'52"71	HAMVD- SPR-SHOT㋟	ノーマル設定 6面クリア
パワードリフト （Bコース）	6'47"04	SSA-新田まゆみ （あと3秒）	ALL,1位 以下同
パワードリフト （Eコース）	6'53"09	上と同じ	

プレイシティキャロットアピア店　静　岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス （イージー）	803,030	DEVIL'S WING	ALL ノーマル
フェリオス （ハード）	685,760	RCZ	ALL ノーマル
ウイニングラン （テクニカル）	2'28"700	(不)おしなやつ （(不)=不確定名）	ノーマル
TATSUJIN	1,189,810	平凡なサラリーマン	エリア186 ノーマル
ロンパーズ	664,790	SBC	37面 ノーマル
ロストワールド （1P・新VER）	6,582,700	S.S	ALL 超イージー
テトリス	ライン=158	どつぼよしお	レベル=39
カベール （1P）	615,070	(不)へんなやつ	面数不明 ノーマル
コブラコマンド	342,600	(不)とても貧しそうな男	3-2 ノーマル
フェイスオフ （1P）	対ソ連 5対0	(不)妙なやつはカティ1をとなえた!	スウェーデン ノーマル

ゲームランドウイング　静　岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンパーズ	1,768,290	PHOENIX	ALL ノーマル
天聖龍	17,732,400	AM 同盟	ALL ノーマル
レッスルウォー	2,773,200	GYO	7面 ノーマル
忍者龍剣伝	328,800	S-LHS	ALL ノーマル
ウイニングラン （ハード）	2'23"980	FAF	GP1位 ノーマル
ウイニングラン （イージー）	2'02"757	SPREAM- SHOT	GP1位 ノーマル
フェリオス （ハード）	801,510	コンコルドD- RAY	ALL ノーマル
フェリオス （イージー）	815,380	LTSⓇ	ALL ノーマル
ゲイングランド （1P）	29,717,215	FZ	ALL ノーマル
ロボコップ	6,317,600	RYE-N^2-REX	ALL ノーマル

ゲームコーナーアップル　静　岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス （ハード）	1,006,710	川崎亜紀Ⓡ	ALL,残1 1コイン
イメージファイト	806,200	山内春人	ノーマル設定
テトリス	539,802	Aut	ライン=679
大摩界村	444,500	鈴木清貴	ノーマル設定
TATSUJIN	6,598,470	岩崎　満	ノーマル設定
スカイソルジャー	2,710,270	完全に ㋬	ソ連の2面 ノーマル設定
ロボコップ （ノーマル）	5,794,800	SSA-VOX- DEI	1C,ALL 外道×2
忍者龍剣伝	90,700	HAMMER	1C,5面 ノーマル設定
チェイスH.Q.	19,843,800	TAKE	1C,ALL ノーマル設定
パワードリフト （Bコース）	6'45"79	川崎亜紀 Ⓡ	ALL,1位 ノーマル設定

プレイシティキャロット豊橋店　愛　知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス （イージー）	815,140	VRC-ZIE	クリア ノーマル設定
フェリオス （ハード）	1,024,850	VRC・フィー （だれかぬいてくれ）	クリア ノーマル設定
ウイニングラン （テクニカル）	2'24"752	T・Y	予選決勝1位 ノーマル設定
ロンパーズ	1,097,380	KFK	57面 ノーマル設定
ロボコップ	7,635,200	VRC-MRC- ZIE	クリア ノーマル設定
忍者龍剣伝	96,100	MNO	6面 ノーマル設定
テトリス （ノーマル）	132,205	KAT-K	レベル=31 ライン=143
イメージファイト	1,402,700	IML-MSSが来ない㋟	2-8 ノーマル設定
TATSUJIN	7,249,480	MYU㋝	エリア999
ロボコップ （タイム部門）	15'36	VRC-ZIE	イージー設定

ハイテクセガ豊川店　愛　知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス （イージー）	811,650	JTC	ノーマル設定 ライフ4
フェリオス （ハード）	741,730	ERG 舟橋	ノーマル設定 ライフ4
テトリス （ノーマル）	158,787	VZ-GET	レベル=46 ライン=195
大魔界村 （ノーマル）	463,300	ETM-VAL	2周クリア ザップなし
イメージファイト （ノーマル・3機設定）	1,003,800	ETM-VAL	2-4
ゲイングランド （1P）	29,459,315	F-14A TOM CAT VF-84	MODERAT E クリア
ゲイングランド （2P）	58,584,985	ケンちゃん ?	MODERAT E クリア
忍者龍剣伝	63,700	ERG 舟橋	ノーマル設定
スプラッターハウス	1,228,500	炎のチョコボール MK-II	ノーマル設定 ライフ6
ギャラクシーフォースII	3,872,790	さらばおやじィー NG-GOT'S?	ノーマル設定 3面スタート

星ヶ丘キャロットハウス　愛　知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンパーズ	2,372,430	HCM-HAVD- IML㊥-てった	ALL,残7 1UP×3
ウイニングラン （テクニカル）	2'22"667	D.K	1位,ベスト 34"615
ウイニングラン （イージー）	2'01"432	新人あたまくん	1位,ベスト 39"236
フェリオス （ハード）	972,510	LGI.	ALL ノーマル設定
フェリオス （イージー）	821,370	OQM-KAG	同上
忍者龍剣伝 （1P）	158,000	ABE	6面 ノーマル設定
テトリス	810,684	SUA-BOX	ラインレベル カンスト
四川省	724	HCM-SSH- 宇宙人-MOLE	ノーマル設定
メタルホーク （新VER）	12,677	電雀"富永みーな"量	ALL ノーマル設定
未来忍者	1,199,860	ちぇる	ALL 残気合87

ゲームプラザイエローハット　愛　知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン （イージー）	2'01"917	あたまくん	予選決勝1位 ノーマル設定
★ウイニングラン （テクニカル）	2'22"489	D.K.	予選決勝1位 ノーマル設定
★パワードリフト （Eコース）	6'49"04	わてが元祖TMだす （48秒は出る!）	ALL,1位 ノーマル設定
ロンパーズ （ノーマル・3機）	2,408,810	HCM-HAVD- IML㊥-てった	ALL ノーミス
☆テトリス （ノーマル）	999,999	GMC-N.㋟	ライン=999 レベル=99
フェリオス （イージー）	826,340	OQM-KAG	ALL,3機 ノーマル設定
フェリオス （ハード）	1,124,300	LGI.	ALL,3機 ノーマル設定
イメージファイト	1,366,800	IMU-UUU㋟	ALL,3機 ノーマル設定
忍者龍剣伝 （1P）	295,200	EAST-RVV㊮	ALL,2機 ノーマル設定
四川省 （1P）	948	Bコースと上海IIを 特訓中 TM	5面(?) イージー設定

天野スポーツゲームコーナー　愛　知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス （ノーマル）	234,246	WTM㋟	レベル=74 ライン=234
大魔界村 （ノーマル）	317,100	TMR	ザップ=0
スーパーマン （ノーマル）	705,100	THE-0	1コイン
フェリオス （ハード・ノーマル）	709,530	KAZUMI-㋤	1コイン 全面クリア
フェリオス （イージー・ノーマル）	812,350	KAZUMI-㋤	1コイン 全面クリア
ロボコップ （ノーマル）	2,431,400	KAZ	1コイン ラウンド7
ロストワールド （1P・ノーマル）	8,152,800	（沢ノ塚） S.T	全面クリア
サイバリオン （基礎編）	4,578,220	XYZ	ノーマル 全面クリア
未来忍者	191,740	N.T	ノーマル 1コイン,7面
オーダイン	734,200	WTM ㋟	ノーマル クリスタル数

ドンキーハウス　愛　知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス （イージー）	773,530	MAD BOY	クリア 内海ズリ仙!
フェリオス （ハード）	724,800	MAD BOY	クリア上楽署 スペーシー命
ロンパーズ	601,940	LMC.01 神様	究極!ズリ仙 モーターズ
ギャラクシーフォースII	3,647,950	亜美〈愛しているよ LMC・TOM2	1コイン ラスト
イメージファイト	886,500	SPLATTER MAD BOY	13面
ハードパンチャー	11,953,350	SPLATTER YMS	パチプロの 鈴木 学君
ロボコップ	2,138,400	MAD BOY	VS.N360 の新開店!
クレイジークライマー2	438,050	W・L・S	6面
録流禍	5,052	SPLATTER YMS & MAD	3周目 ALL
カベール	455,680	LMC.3 I LOVE Yes	ひらめと プレリュード

★天聖龍（ジャレコ）

○通称「ジャレバリオン」。サイバリオンをやって，トラックボールに慣れられずに涙をのんだ人向け。

○おもしろい。だけどサイバリオンと比較するというのは無意味なことだ。

★ラストサバイバー（セガ）

○通信をしたほうがおもしろい気がする（最低でも６人ぐらいで）。

<おわび>

○先月号でこちらの手ちがいでゲーム・センターとよなかとビッグキャロット京都のスコアが掲載できませんでした。関係者のかたにご迷惑をおかけしたことをおわびいたします（担当）。

江南バッティングセンター　愛　知
愛知県江南市古知野町宮前195　☎0587-54-7262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンパーズ	1,774,740	$\sqrt{2}$(RUT)	ALL ノーマル設定
ダイナマイトダックス	694,300	G・P-KPI	4面 ノーマル設定
パワードリフト （Bコース）	6'49"67	G・P-KPI	ALL,1位 ノーマル設定
パワードリフト （Dコース）	6'44"50	$\sqrt{2}$(RUT)	ALL,1位 ノーマル設定
パワードリフト （Eコース）	7'00"07	日比野さん&田中君 いつまでもおしあわ	ALL,1位 ノーマル設定
フェリオス （イージー）	764,620	せに。G・P-HIPこと,ヨシダー!?	ALL ノーマル設定
イメージファイト	1,176,200	G・P-IKM	15面 ノーマル設定
飛翔鮫	10,000,000＋α	パチンコ通いの浪人生?F.PI	18-3で達成 ノーマル設定
メタルホーク （新VER）	12,385	超人ば〜	ALL ノーマル設定
ウイニングラン （テクニカル）	2'26"986	オアシスの人 FTO	予選決勝1位 ノーマル設定

プレイプラザ・ハスラー　愛　知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス （ノーマル）	508,025	MAKOTO・谷川	ライン570 レベル99＋α
フェリオス （イージー）	811,280	TATSUYA・伊藤	ALL ノーマル設定
フェリオス （ハード）	903,050	MAKOTO・谷川	ALL ノーマル設定
忍者龍剣伝 （1P）	51,800	KATSUHIRO・中村	4面 ノーマル設定
グラディウスII （旧VER）	3,125,900	TAKAHISA・鶴崎	5-8面
ロボコップ （ノーマル）	2,191,400	TATSUYA・伊藤	ALL ボーナス×1
イメージファイト	570,900	EIJI・小川	9面 ノーマル設定
スプラッターハウス	222,800	KATSUYUKI・林	ALL ノーマル設定
未来忍者	780,380	TATSUYA・伊藤	ALL ノーマル設定
モンスターレアー （1P）	554,300	KAZUNORI・伊藤	10面 ノーマル設定

プレイシティキャロット四日市店　三　重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンパーズ	1,933,810	SPC-LAH	残3 1UP×3
フェリオス （イージー）	825,460	YPT-KENII- マミムメMORY命	ALL ハート×2
フェリオス （ハード）	1,142,930	YPT-BOZ	ALL 残ハート×1
忍者龍剣伝 （1P）	339,800	YPT-BOZ	ALL,ランダム1UP○
ウイニングラン （テクニカル）	2'24"429	YBS-WPS	予選2位
ウイニングラン （イージー）	2'04"214	YBS-WPS	予選1位
テトリス （イージー）	999,999＋α	MTS,TOY,SHO	ライン=999 レベル=99
テトリス （ノーマル）	293,326	YBS-WPS	ライン=384 レベル=88
ロボコップ	7,043,600	YPT-BOZ	ALL 27:22
忍者龍剣伝 （2P）	トータル= 204,200	YPT-BOZ INA-MU	ALL

ゲームセンターニュースター　三　重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス （イージー）	826,410	Zちなみ	ALL ノーマル設定
フェリオス （ハード）	1,107,940	Zちなみ	ALL ノーマル設定
テトリス （1P）	516,861	FPG-㊫JIN	ライン=526 レベル=99
忍者龍剣伝 （1P）	340,500	EAST-RVV㊮	1C,ALL ノーマル設定
スーパーマン （1P）	5,875,500	ARES	ALL,残4機 ノーマル設定
マッドギア	7,157,041	FPG-㊫JIN	ALLコンボイ-F1
天聖龍	11,320,800	長瀬の使者	ALL,残9 ノーマル設定
ロンパーズ	1,092,550	長瀬の使者	49面 ノーマル設定
タフターフ （1P）	9,116,750	ARES	ALL ノーマル設定
イメージファイト	1,033,300	長瀬の使者	2-7 ノーマル設定

ジョイランドタイトー草津　滋　賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーマン （ノーマル）	3,609,900	TRM-天道あかね	ALL
ロボコップ （ノーマル）	3,057,900	TRM--STR[よ]	ALL
スプラッターハウス （ノーマル）	1,134,600	TRM-天道あかね	ALL
忍者龍剣伝 （ノーマル）	254,000	TRM-STR[よ]	ALL
テトリス （イージー）	658,535	TRM-天道あかね	ライン853 レベル99＋α
四川省	656	TRM-天道あかね	3人目の2面 入荷2日目
飛鳥&飛鳥 （ノーマル）	775,800	TRM-天道あかね	ALL
イメージファイト （ノーマル）	880,600	朝霧陽子	2-5
パワードリフト （Bコース）	6'51"92	きりしま聡ABJ	ALL1位
パワードリフト （Dコース）	6'46"34	Eytreme-Ⓝ	ALL1位

ゲームセンターアスター膳所店　滋　賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス （ノーマル）	566,453	Sgt,Pepper	ライン=811 レベル=99
フェリオス （ハード）	741,680	Sgt,Pepper	ALL 残0
フェリオス （イージー）	805,570	ULT.-みっちい!	ALL 残0
パワードリフト （Bコース）	6'51"62	きりしまABK	ALL1位
パワードリフト （Dコース）	6'46"37	Ext-のりだー-Ⓝ	ALL1位
ゲイングランド （1P）	16,523,366	SGP-YYY	4-5
ゲイングランド （2P）	32,396,657	K.T & A.M	3-10
スプラッターハウス	617,300	白井（ベロ）	ALL 残1
ロボコップ	2,903,500	ULT.-みっちい!	ラウンド7
四川省 （1P）	516	TRM-天道あかね	3人目

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"830	SEN	
ロンバーズ	1,084,360	一般人水島み～な	55面
テトリス（ノーマル）	907,482	てん	レ=99+α ラ=999+α
オペレーションサンダーボルト（1P，部門）	2,317,280	てん	COMPLETE
オペレーションサンダーボルト（2P，合計）	4,702,630	BILL，てん	COMPLETE，1コイン
四川省（1P・タイムノーマル）	614	テトリスキックのISP，とBILL	継続なし ステージ3-1
忍者龍剣伝（1P）	115,400	まーとりあえず ちょいす H，K	6面
ロボコップ	5,065,400	すいしたい	ALL 1コイン
大魔界村	325,800	。x。の正体は かっつん	ザップ無し 4ミスALL
イメージファイト	1,086,600	Ⓣの弟子Ⓝ	2-8 1コイン

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（1P・ノーマル）	501,466	Sgt・Pepper	ライン=736 レベル=99
テトリス（ノーマル）	ライン=736	Sgt・Pepper	501466点 レベル=99
TATSUJIN	3,384,470	くろーびす	エリア476
四川省（1P）	608牌	NAO	ステージ3 1コイン
イメージファイト	1,085,100	Sgt・Pepper	
ダッシュ野郎	219,560	ゆうちゃん♡	ALLクリア ノーマル設定

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン	14,001,930	究極博士なりはら	10面 ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'24"917	USA	ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	760,261	FDG	ライン969 レベル99+α
レッスルウォー	8,461,000	かかってきなさい！	ラウンド5 ノーマル設定
フェリオス（イージー）	437,510	AMEC-REI	ALLクリア ノーマル設定
ロンバーズ	250,250	Wizard-MK1	ラウンド19 ノーマル設定
ゲイングランド	29,900,765	Extreme-蜥蜴人	ALLクリア ノーマル設定
大魔界村	1,023,600	YSH-大坪正明	ザップ有 ALLクリア
TATSUJIN	1,495,830	ナムラモノノフ	ノーマル設定
アトミックロボキッド	3,822,500	TOKO	ノーマル設定

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロボコップ（ノーマル）	8,601,800	CYCLONE-HURRICANE	ALL 限界だ！
スーパーマン（ノーマル）	2,153,300	FREEDOM-CAN	ALL 安全策だ！
オペレーションサンダーボルト（ノーマル）	3,191,330	GPT，S-BWH	ALL，1P 残ライフ=17
オペレーションサンダーボルト（ノーマル）	5,473,230	FRD-T，M GPT-日本	ALL 2P合計得点
テトリス（ノーマル）	170,874	GP，T-こまし	レベル=56 ライン=241
イメージファイト（ノーマル・連射付）	1,186,000	吉川　満	ALL
トップランディング（ノーマル）	845	FAI-F3A	ALL
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	10,966,570	GP，T-STAF F-AEG	ノーミス=5 パーフェクト
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	17,333,200	CYCLONE-HURRICANE	ノーミス=3 ノーダメ=1
チェイスH．Q．（ノーマル）	16,844,520	GPT，S-UAA	ボーナス=1

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者龍剣伝	100,200	AMEC-ATHENA，A	5面 ノーマル設定
ロンバーズ	1,273,330	HEB-MKSの弟子	61面 ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'04"112	NAE（ベストじゃない）	1位 ノーマル設定
フェリオス（イージー）	827,100	綾小路（ちはや&影鯱）克己	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	757,750	AMEC-8A-x！	ALL ノーマル設定
ハードパンチャー	12,181,300	INGS-ZZZ	ALL イージー設定
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,583,480	GPT，S-BWH	ALL ノーマル設定
ロボコップ	5,539,100	笑い者 SAD 傍	ALL ノーマル設定
メタルホーク	12,002	AMEC-A(STO)C	ALL ノーマル設定
大魔界村	225,900	AMEC-やっぱりやめられない?ST?	2周クリア ザップなし

ヤングプラザジャンボ　大阪
大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎0720-27-6102

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'04"149	IPL-たこじ	ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'26"914	YAO	ノーマル設定
フェリオス（イージー）	836,880	INGS-M・M	ノーマル設定 ALLクリア
フェリオス（ハード）	1,123,320	INGS-M・M	ノーマル設定 ALLクリア
テトリス（ノーマル）	525,969	RX-BOSTON（MFT）	レベル=99 ライン=580
ロボコップ	7,207,700	GPT，S-BWH	ノーマル設定 ボーナス有り
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,920,080	GPT，S-BWH	ノーマル設定 8面クリア
スーパーマン	783,000	AMEC-F・F・F	ノーマル設定 最後のボス
M．I．A	1,054,930	TFG-BRA	ノーマル設定 3機，3-2
ストライダー飛竜	95,500	INGS-M・M	ノーマル設定

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH．Q．	17,243,310	GPT，S-UAA	クリア ノーマル設定
ロボコップ	4,583,600	奥原　明	ALL ノーマル設定
ラストサバイバー	189,000	RDG	11面（だったと思う）
ターボアウトラン	8'22"67	SPREAM-SOL	ゴール マニュアル
レッスルウォー	1,717,300	マウント-だいせん	6面 ノーマル設定
タフターフ	8,895,350	PON	ALL ノーマル設定
天聖龍	852,900	RCK-FG	4面 ノーマル設定
忍者龍剣伝	338,000	EXTREME-㊕	ALL ノーマル設定
テトリス	716,349	RZ！	レベル=99 ライン=856
M．I．A	174,610	マウント-だいせん	5面 ノーマル設定

ゲームインウェスタン　兵庫
兵庫県尼崎市宮内町1-19-2　☎06-413-9090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH．Q．（ノーマル）	10,974,030	W，H，I	1コイン クリア
スプラッターハウス（ノーマル）	718,700	MAT 大ボケ会長 G，A，P，CAT	レンガの誘導法発見
TATSUJIN（ノーマル）	3,110,700	K，H	こんどから備考も書いてネ
ハードパンチャー（ノーマル）	12,020,350	MAT-H，T	ALLクリア
イメージファイト（ノーマル）	1,302,900	MAT-Light Load	2周目7面 地獄の後半
テトリス（ノーマル）	63,992	MAT-Light Load	ライン=99 レベル=23
フェリオス（イージー）	821,900	MAT-怪奇大作戦友の会会長 SRI	ALLクリア お子様攻撃有
フェリオス（ハード）	933,140	¥6800 24回ローンは苦しい！が	88FEです ALLクリア
ヘビーユニット	2,796,180	SORCERIANのWizardは	←女だよ！ 4周目3-1
大魔界村（ナパーム使用部門）	110,300	かわいいぞ，と思う MAT-Larda	←色っぽい? 5面中ばん

ダイエーレジャーランド八木店　奈良
奈良県橿原市新賀町大字西大垣内251　☎07442-3-1212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン（ノーマル）	9'14"75	AMEC-8A-x！	ゴール マニュアル
フェリオス（イージー）	791,590	MAGエンドレス！	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	630,000	FUZZY-Y，隆	ALL ノーマル設定
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	6'46"60	INGS-KJG-TGK㊙	EX1位 シットダウン
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	6'56"42	INGS-KJG-TGKⓁ	EX1位 5位スタート
パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'46"95	EXTREAME-ノリダー人形NMC	EX1位 5位スタート
オペレーションサンダーボルト（2P）	5,086,680	NAT-YMO & ELF	ALL ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト（1P）	542,680	自動車屋の息子	8面 ノーマル設定
アトミックロボキッド（ノーマル）	1,111,100	NOG-表町に行ってしまった?YAM	永パなし ALL
グラディウスII（新・四段目・FF）	3,243,600	LOR-SAKAI	5-8

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'05"383	APEX-MAK	1位，ゴール
ウイニングラン（テクニカル）	2'26"398	てらお	1位，ゴール
フェリオス（イージー）	808,960	APEX-K，E	1コイン ALL
フェリオス（ハード）	770,540	APEX-K，E	1コイン ALL
テトリス（イージー）	999,999+α	M，K YSH，S	999+α 99+α
テトリス（ノーマル）	337,554	M，K	475 99+α
ロンバーズ	494,910	ABE	28面
ロボコップ（イージー）	2,380,400	APEX-MAK	1コイン ALL
PBタイムマシン	9,472,940	APEX-MAK	ジャックポット4回
PBトルピードアレー	22,857,310	てらお	カウンター2周

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-2-6-47　☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（ノーマル・Cコース）	6'46"83	ComB，ESU? 先生にはまいった。	6面クリア矢野さん元気?
パワードリフト（Dコース）	6'42"04	CAN'-VEL 1，4面教えて。	6面クリア
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"328	CAN'-MVX-R	ベストラップ 34"862
ウイニングラン（イージー）	2'02"253	CAN'-SR．	ノーマル設定
メタルホーク（新VER・ランクB）	13,113	CAN'-K(S)AT	手袋があったなら…
テトリス（ノーマル）	130,619	ComB HCS-..A	怖しい鳥?
フェリオス（イージー）	826,060	ComB HCS-マッチャ	1コインクリア，ノーマル
ロンバーズ	908,640	ComB HCS-MPL	50面 ノーマル
ロボコップ（ノーマル）	4,580,200	KORE	ALLクリア ボーナス×2
大魔界村	299,000	KORE	ALLクリア ZAPなし

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	38,800	時　信	3面ノーマル
天聖龍	251,900	時　信	3面ノーマル
フェリオス	569,080	RZV	ALL ノーマル
TATSUJIN	3,245,130	森隆一	エリア424 ノーマル
イメージファイト	640,900	すがた	2周2面
ロボコップ	746,800	ときのぶ	ALL 24:50
スプラッターハウス	383,700	D・島田	ALL
忍者龍剣伝	144,500	時　信	6面ノーマル
ヘビーユニット	1,109,750	須　方	2周4-1 ノーマル
ホットチェイス	284,780	ときのぶ	ALL 304K

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン（オートマチック）	8'43"30	ComB-㊙ St．神魅羅 隊長	ノーマル設定 ALL
★パワードリフト（Bコース）	6'43"69	ComB-㊙実は1ケ月前の記録です。㊕	ノーマル設定 EXクリア
テトリス（イージー）	999,999+α	ComB-㊙CRX 2時間半プレイ。	ラ=999+α レ=99+α
ロンバーズ	972,430	ComB-㊙MPL おこると怖いよ。	ノーマル設定 49面
忍者龍剣伝（1P）	236,900	ComB-㊙CRX	ノーマル設定 3機，ALL
フェリオス（イージー）	824,790	ComB-㊙原田 クソゲー処理副隊長	ノーマル設定 ALL
M．I．A（1P）	1,909,330	ComB-㊙ St．神魅羅	ノーマル設定 4-4
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"602	CAN'-MVX-R	ノーマル設定 決勝1位
天聖龍	15,550,300	ComB-㊙ St．神魅羅	ノーマル設定 ALL残×14
ストライダー飛竜	129,550	ComB-㊙原田 こわれちゃうよー。	ノーマル設定

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'04"385	RAVI-MAS	ベストラップ 39:936
テトリス（1P）	103,374	VMA	ライン=114 レベル=26
フェリオス（イージー）	822,400	VELさん	7面クリア
未来忍者	333,690	RBY	ノーマル
スーパーハングオン	8,392,610	K♡O	
ロンバーズ	72,720	YH	ノーマル
モンスターレアー（1P）	225,250	XAL	ノーマル
スプラッターハウス	266,200	A，Y	ノーマル

カントリーボーイ　広島
広島県安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーマン（2P）	3,298,600	㊕GUY（やぶき）㊕NOY（小川）	2P，クリア ノーマル
ロンバーズ	840,390	㊕AIA（あいかわ）	48面 ノーマル
四川省	674	あはは	3人，ノーマル 6面?
フェリオス（ハード）	698,720	T．Sugioka	クリア ノーマル
フェリオス（イージー）	792,440	㊕あいかわ	クリア
スプラッターハウス	1,137,500	NEM	クリア ノーマル
TATSUJIN	20,000,000+α	YSH セッキン	ノーマル
ハスラー	85%	あはは	1コイン，8面，ノーマル
テラフォース	907,200	㊕AIA（あいかわ）	クリア ノーマル
大魔界村	1,021,800	㊕AIA（あいかわ）	クリア ノーマル

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7　☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（ハード）	842,530	Tvi-ASO	ALL
フェリオス（イージー）	820,750	S，T	ALL
忍者龍剣伝（1P）	95,400	RBY	
ウイニングラン（イージー）	2'04"021	KIN	ALLTOP
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"498	MUR	ラップタイム 35"016
サイバリオン（実戦編）	17,034,810	BLP-HCS-MPL	E・No74
スーパーマン	854,000	BUU	5面ボス
ロンバーズ	748,930	平成元年	41面
ロボコップ	5,171,700	DIGICC-AGAS-RIMI	ALL

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313　☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	93,707	VIP-S，T	ライン=132 ノーマル設定
フェリオス（イージー）	820,360	VIP-ROI	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	742,670	VIP-RX	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	597,380	CLOVIS	32面 ノーマル設定
イメージファイト	987,800	VIP-RX	2-4 ノーマル設定
四川省（1P）	604	VIP-RIP	3面 イージー設定
天聖龍	770,000	VIP-ROI	4面 ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト（1P）	595,030	FZR	ALL ノーマル設定
チェイスH．Q．	11,288,560	Y，O	ALL ノーマル設定
スーパーマン	735,400	VIP-RIP	ALL ノーマル設定

ゲームセンターアメニティプラザ　オズ　山口
山口県山口市若宮町2-20　☎0839-32-2777

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン（ノーマル）	9'17"50	ELT-TUC-てっちゃん・あまち	ALL オートマ車
ロンバーズ（ノーマル・全61面）	1,364,660	BLP-TUC-Zunちゃん	1コイン ALL，残0
忍者龍剣伝（1P・ノーーマル・2人）	186,000	BLP-㊇OMA ㊙ではありません	1コイン ALL，残1
メタルホーク（ノーマル）	11,765	BLP-TUC-てっちゃん	1コイン ALL
フェリオス（ハード・2ゲージ）	807,730	BLP-TUC-CHUENO	1コイン ALL
テトリス（ノーマル）	181,111	HF	レベル=65 ライン=272
テトリス（イージー）	272,026	新潟　.茶 又来て下さいね	レベル=75 ライン=341
アトミックロボキッド（ノーマル）	20面	BLP-TUC-CHUENO	面数勝負 8万エブリ
四川省（1P・ノーマル）	1,174	DS こと ZⓉ	1コイン 4人目
ストライダー飛竜（ノーマル）	77,200	BLP-㊇OMA 村瀬こっちに来いよ	5面-G地帯 入荷2日目

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（イージー）	999,999＋α	6189マシオ（東京の人間!）	レベル=99 ライン=999
忍者龍剣伝（1P・イージー）	110,200	A.F.Cとしお!（池谷くん使用）	1コイン ALL
大魔界村（ノーマル・3人）	200,400	ELT-TUC-BOY.A	1コイン 全2周クリア
サンダークロス（旧VER）	10,000,000＋α	A.F.Cとしお	8-6で達成 残×21
四川省（女子寮編,1P,ノーマル）	306	ELT-TUC-キャッシーKKK	1コイン 2面
ドラゴンフィーバーII（パチンコ）	パンツ2枚!	ELT-TUC-こどくのさとうくん	1コイン パチプロ!
四川省（女子寮編,対戦プレイ）	422	OBA & DDD ≠TUC-DDD	2面
TATSUJIN（ノーマル）	10,000,000＋α	ELT-TUC-キャッシーKKK	1コイン エリア999
ダッシュ野郎（ノーマル）	186,430	HAL.A	1コイン NY19位
特殊部隊UAG（ノーマル・1P）	1,295,000	A.F.Cとしお!	ALL 残×5

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メタルホーク（ノーマル）	13,371	G.M.C.えるす	1C,ALL 残=5
★マッドギア（ノーマル）	8,970,396	VERCA-N.K	ALL コンボイとF-1
★ロンバーズ（ノーマル）	3,304,620	VERCA-HSA	ALL 残=
★ゲイングランド（1P・ノーマル）	31,068,555	VERCA-なっぱ（CROSS）	ALL 120秒です
★ゲイングランド（2P・ノーマル）	61,904,415	VERCA-なっぱ & JNR	ALL
ストライダー飛竜（ノーマル）	260,300	VERCA-NBA	ALL
天聖龍（ノーマル）	15,348,900	VERCA-N.K	ALL
忍者龍剣伝（ノーマル）	353,000	G.M.C.うなぎ	ALL
ターボアウトラン（ノーマル）	8'29"29	VERCA-E.A	マニュアル ALL
ターボアウトラン（ノーマル）	8'44"56	VERCA-E.A	オートマ ALL

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	305,869	倉本 功貴	ライン=389 レベル=80
大魔界村	457,300	はぐれメタル㋮	ALLクリア ラップ2回
フェリオス（イージー）	600,970	HAYASHI	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	708,720	白血球5号	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	282,200	河童の親分	18面 ノーマル設定
スプラッターハウス	534,200	U.P.M-H.U	ALL ノーマル設定
ホットチェイス	279,860	HIRO	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'10"400	S.HHH	何位か不明 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'39"345	P.R.O	何位か不明 ノーマル設定
オーダイン	クリスタル 558,600	白血球5号	ALLクリア ノーマル設定

ゲームコーナーラッキー２１　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-21-2405

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ（ノーマル）	840,930	①MSO-05-NEM	30面,面数優先なら39面
忍者龍剣伝（3段）	393,000	J.Y	クリア 1P
★ダイナマイトダックス（1P）	3,694,060	①MSO-10-LIE	クリア ノーマル設定
フェリオス（ハード）	715,860	MSO-08-YUN	クリア ノーマル設定
ゲイングランド（1P）	29,523,355	MSO-08-YUN	クリア,タイムイージー
ゲイングランド（2P・合計）	58,695,305	MSO-YUN J.Y	クリア,タイムイージー
イメージファイト（ノーマル）	1,254,700	①MSO-08-ゆん	2-7後半
サイバリオン（基礎編）	9,899,860	①MSO-10-LIE	4機設定
サイバリオン（実戦編）	19,836,580	ICAT-MSO-AAMM	2つのネームをもつ男 ㊙
スプラッターハウス（ノーマル）	966,000	①MSO-05-NEM	クリア,ネーム入れ出来ず

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（イージー）	999,999	花の女子高生 JDA-URAN	ライン=999 レベル=99
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"073	INDICK -J.P	予選決勝1位 ノーマル設定
ターボアウトラン	23,093,760	JDA-YRC	14面 ノーマル設定
スーパーマン（1P）	3,375,600	INDICK -UCC	ALL ノーマル設定
スーパーマン（2P）	5,895,400	けち KAZU & うっしっし	ALL 2Pトータル
マッドギア	8,485,299	Kim	ALL ノーマル設定
四川省	838	Y・384	協力プレイ
忍者龍剣伝	139,400	Y・384	6面 ノーマル設定
フェリオス（ハード）	845,110	KGC-TOC	ALL ノーマル設定
ロボコップ	4,265,000	GMC,KAN&Y	ALL かせぎあり

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションサンダーボルト（1P）	384,900	T.T	ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	581,012	のぐち	ライン660 レベル99＋α
ロンバーズ	484,830	G.M.C. MIE	29面 ノーマル設定
忍者龍剣伝（1P）	180,400	私は Who?	ALL ノーマル設定
フェリオス（イージー）	813,420	MPP	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	862,060	P.M.Cの歌「下を見て歩こう!」	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"916	DON ちゃん	ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'06"018	Mr.IBM	ノーマル設定
大魔界村	250,700	ZAM のIIちゃん	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-1941

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'07"067	美　也	1位ゴール ノーマル
フェリオス（イージー）	796,710	EVC-ねむお!!	ALL ハード
フェリオス（ハード）	981,710	池チン	ALL ハード
ロボコップ	3,243,400	PSG-ラッキーマリ	ALL ノーマル
イメージファイト	1,014,300	EVC-ねむお!!	2-4 ノーマル
ロンバーズ	1,037,640	PSG-DAN	1コイン47面 ノーマル
テトリス（ノーマル）	597,544	桂　志輝	ライン710 レベル99＋α
四川省	684	池チン	ノーマル
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	6,971,000	ALF-RUN	11-4 ノーマル
大魔界村	1,000,000＋α	香川県のボス	ALL ザップ有

ハイテクセガ大牟田　福岡
福岡県大牟田市大正町1-2-10　☎0944-54-9637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲイングランド（2P・ノーマル）	58,614,325	OKAYAN & SHOGO	1コイン ALL
ゲイングランド（1P・ノーマル）	29,675,365	OKAYAN	1コイン ALL
タフターフ（2P・ノーマル）	19,879,900	OKAYAN & SHOGO	1コイン ALL
タフターフ（1P・ノーマル）	8,878,600	怒IIIこんかなーの ABC	1コイン ALL
パワードリフト（Dコース）	6'54"52	GMC-R.S	EX1
テトリス（ノーマル）	ライン=124	GMC-R.S	
グラディウスII（新VER・4-F）	4,835,900	ACA-ION	7-8
レッスルウォー（1P・ノーマル）	750,200	H.S	4面

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"519	P.M.C.神奈川支部長 MIE	ALL予選・決勝共に1位
★ターボアウトラン（マニュアル）	8'08"01	PMC-STAC-ペガサスラビットV	ALL 総残142秒
ロンバーズ（ノーマル）	3,058,000	P.M.C. 東京支部長 KYO	ALL4ミス 大スパられた
★M.I.A（ノーマル）	10,000,000＋α	R.M.T. ALTHEA	19-5 残り34人
ラストサバイバー（ノーマル・1P）	1,250,400	P.M.C. 副副副副副会長 MIU	4-6ぐらい 1クレジット
スーパーマン（ノーマル・1P）	8,979,700	キュインキュイン・・・フッ C.M	5面ボス前
マッドギア（ノーマル）	7,727,669	P.M.C. SIN	ALL
フェリオス（ハードコース）	1,126,370	P.M.C.フェオリスじゃないよNOR	ALL 残0機
ゲイングランド（1P・ノーマル）	30,892,385	P.M.C.たぶんやめた MIU	ALL ひまがない
ミュータントナイト（ノーマル）	1,559,730	P.M.C.昨年の1月の記録 NOR	面数優先 ACT 58

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーマン（1P）	1,889,400	JAN	ALL 残3
★オペレーションサンダーボルト（1P）	3,209,700	ELT-SUR LEE	ALL
ロボコップ	3,037,800	ELT-SUR Y.T	4面
テトリス（スコア部門）	866,933	JAN	レベル99＋α イージー
テトリス（ライン部門）	999＋α	JAN	イージー レベル=99
ギャラクシーフォースII	4,217,600	SURPASSER	ALL
四川省（1P）	626	ELT-SUR Y.T	3面,タイムイージー
バッドガールズ	19,041,440	T.S	ピンボール
パワードリフト（Dコース）	6'53"71	SURPASSER LEE	パワードリフトはやめた!
パワードリフト（Bコース）	6'52"40	JET（イヤーンバカンス）	ALL,1位 Bコース

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	109,364	吉岡　勇治	ライン=145 レベル=34
テトリス	80,727	本多　英樹	ライン=126 レベル=30
TATSUJIN	1,442,070	清家弥一郎	エリア235 大型29吋
ハードパンチャー	11,828,950	清家弥一郎	ALLクリア 大型29吋
上海	694	清家弥一郎	5面
魔界戦士	39,800	中川　大輔	2面 20円=1G
R・タイプ	186,400	草野　誠	4面 30円=1G
魔界戦士	435,050	草野　実	6面 20円=1G
ロボコップ	723,400	荒木　智夫	ALLクリア 大型29吋
ヘビーユニット	376,850	清家弥一郎	5-4 10円=1G

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（ハード）	843,570	鬼ゃ〜ず,王者 Pochi	ALL ノーマル
フェリオス（イージー）	452,030	PASCAL	ALL 残5
ロンバーズ	949,670	PASSAGE・TKS	49面
未来忍者	1,287,560	PASTEL 春	イージー ALL
迷宮島	2,441,900	鬼ゃ〜ず NMC	ALL ノーマル
ぶたさん（1P）	651,550	PASTEL 春	ノーマル
ぶたさん（2P）	532,720	PASTEL 春 & NMC	ノーマル
ドラゴンスピリット	916,080	PASCAL	ALL ハード
究極タイガー	139,900	マイルドセブン	7面
虎への道	57,530	PASTEL 春	ノーマル

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	148,770	長田仙人	ライン=233 レベル=56
パワードリフト（Aコース）	6'53"92	RYU-龍希	5位スタート 6面,ALL
パワードリフト（Bコース）	6'49"76	M.P.S.-舞'N	5位スタート 6面,ALL
パワードリフト（Cコース）	6'52"26	M.P.S.-舞'N	5位スタート 6面,ALL
パワードリフト（Dコース）	6'46"97	MIZ	5位スタート 6面,ALL
パワードリフト（Eコース）	6'54"40	UDK	5位スタート 6面,ALL
上海（ロースコア）	28	RYU	

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	130,020	甲斐　亮	12面
コブラコマンド	324,300	GO/GO/まつもと	3-1
ラビリンスランナー	204,530	内野しげる	12面
フェリオス（3人モード）	トータル=9	瀬川　中也 & サポーター榎本	フランス
ロボコップ	1,142,300	小島　敬輝	4面
キック&ラン	ポイント21	山中　逸人	全勝
スカイソルジャー	2,790,190	中村"社長"進	宇宙
フェイスオフ（3人モード）	トータル=11	渕上　幹生 & サポーター細野	アメリカ
メタルホーク（新VER）	7,650	篠崎　純久	マーシャル
サンダークロス	3,066,400	松本　淳一	3-6

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	555,660	BA.BA.（福岡市）	レベル99＋α ライン658
フェリオス（イージー）	788,120	ELT-MGF ZIN	ALL ノーマル設定
フェリオス（イージー）	433,190	ELT-MGF RIO	上に同じ 女の子部門
フェリオス（ハード）	744,570	ELT-MGF NYA	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	599,920	ELT-MGF EVE	1コイン 33面
大魔界村	169,600	ELT-MGF TAYO	1C,ALL ノーミス
イメージファイト	1,361,000	ELT-MGF NYA	1コイン 全2周クリア
ロボコップ	3,046,400	ELT-MGF 渕野	1コイン ALL
オペレーションサンダーボルト	4,934,480	MGF-NYA TLS-孔雀大山	共に1コイン ALL
グラディウスII（新VER）	1,895,600	BA.BA（福岡市）	1-F 3周目8面

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	桑原"NSR"秀明	L999＋α レベル99＋α
ロンバーズ（ノーマル）	1,955,700	NYANKORO.T（2MISS）	ALL ストック×5
ロンバーズ（ノーマル）	932,550	KNOK・撃墜王飛龍	46面 1コイン
フェリオス（イージー）	792,380	EVILELF.	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	770,610	EVILELF.	ALL ノーマル設定
忍者龍剣伝（ノーマル）	208,700	S.P.T.	全面クリア
イメージファイト（ノーマル）	1,382,100	GMC.DURAN	2周目の7面
ロボコップ（ノーマル）	6,652,300	GMC.管理人さん?	ALL 1コイン
テトリス（ノーマル）	916,541	NYANKORO・T	ライン=781 レベル=99
脱獄（1P）	243,200	GMC.DURAN	1C,ノーマル 全面クリア

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（ハード・ノーマル）	735,840	TEN	1コイン ALL,残0
フェリオス（イージー・ノーマル）	522,730	あぶしい	1コイン ALL,残1
四川省（1P・ノーマル）	790	ESP//サギ多発 同じ面が何度か…。	1コイン ステージ3
忍者龍剣伝（ノーマル）	129,700	G.M.C.少年㋐	1コイン 6面
テトリス（1P・ノーマル）	341,467	ESP/カンストは俺には無理みたい。	ライン466 レベル99＋α
テトリス（1P・イージー）	999,999＋α	ESP!! イージーは引退だ!	L999＋α レベル99＋α
大魔界村（ベリーイージー）	596,000	Y.M	1コイン ALL,残2
上海（1P・ノーマル）	1,110	X68000	1コイン 8面
モンスターレアー（1P・ノーマル）	652,430	ゴルゴ（3-8）	1コイン 13面
オペレーションウルフ（イージー）	172,050	H.M	1コイン 6面

ウィルトークタイトー都城店　宮崎
宮城県都城市中町5街区8号　☎0986-23-2435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーマン（1P）	1,909,800	ELT-MGF WIN	1C,ALL ノーマル
イメージファイト	796,300	MEG-LUM	1コイン 2周目5面
ロボコップ	3,211,300	ELT-MGF WIN	1C,ALL イージー
大魔界村	全2周クリア	GUY ピーチャン	1C,ALL ベリーハード
未来忍者	1,006,390	ELT-MGF WIN	1C,ALL イージー

マイコンBASICマガジン Super Soft HOT 50!

順位	先月	登場回数	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)
↑1	1	3	信長の野望 戦国群雄伝	SLG	光　栄	PC-88SR, PC-98, X1turbo	9,800 12,300(CD付)
↑2	9	5	ラストハルマゲドン	RPG	ブレイングレイ	PC-88SR, PC-98, X1, X68K	7,800
3	2	2	ゴーファーの野望 エピソードII	STG	コ ナ ミ	MSX	5,800
↑4	7	2	ディスクステーション第3号	その他	コンパイル	MSX2	1,980
5	5	5	テトリス	PZG	ビー・ピー・エス	PC-88SR, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR50, MSX2	6,800
↑6	8	2	スーパー大戦略98	SLG	システムソフト	PC-98	8,800
7	6	3	スーパー大戦略	SLG	マイクロキャビン	MSX2	8,800
↑8	17	2	スーパー大戦略68K	SLG	システムソフト	X68K	8,800
9	3	3	水滸伝 天命の誓い	SLG	光　栄	PC-88SR, PC-98, X1turbo	9,800 12,300(CD付)
★10	-	1	バーニングポイント	AVG	エニックス	PC-88SR	8,600
★11	-	1	クリムゾンII	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR	7,800
↑12	22	2	デスブリンガー	RPG	日本テレネット	PC-88VA, PC-98, X68K	9,800
↑13	15	4	マイト&マジックブック2	RPG	スタークラフト	PC-88SR, PC-98, X1, X1turbo	9,800
14	10	4	今夜も朝までPOWERFULまあじゃん2	MJG	デービーソフト	PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2	7,800
↑15	18	4	大海令	SLG	アートディンク	PC-98	12,800
★16	-	1	牌の魔術師	MJG	コ ナ ミ	MSX2	5,800
↑17	21	5	ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, X1turbo	9,800
18	4	3	ピラミッドソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, X1turbo	3,800
19	12	4	太平洋の嵐DX	SLG	G. A. M.	PC-88VA, PC-98, X68K	14,800
↑20	27	3	ミッドガルツ	RPG	ウルフチーム	ⒶPC-88SR, ⒷPC-98	Ⓐ 7,800 Ⓑ 9,800
21	16	4	スナッチャー	AVG	コ ナ ミ	ⒶPC-88SR, PC-88VA ⒷMSX2(SCC付)	Ⓐ 7,800 Ⓑ 9,800
↑22	-	3	大戦略II SP	SLG	システムソフト	PC-98	8,800
↑23	-	1	ディスクステーション春号	その他	コンパイル	MSX2	3,980

AVG：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SLG：シミュレーション　STG：シューティング　PZG：パズル　SPG：スポーツ
MJG：麻雀　ACG：アクション　実用：ツールその他

順位	先回	月数	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)
↑24	40	5	イースII	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-98, X1turbo, FM77AV, MSX2	7,800
25	21	5	戦国ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, X1turbo	3,800
26	23	4	マスターオブモンスターズ	SLG	システムソフト	ⒶPC-88SR, PC-88VA, X1turbo ⒷMSX2	Ⓐ8,000 Ⓑ6,800
↑27	−	1	マスターオブモンスターズマップコレクション	SLG	システムソフト	PC-88SR, PC-88VA, X1turbo	4,800
↑28	−	1	イシターの復活	RPG	ナムコ	MSX2	6,800
29	26	3	コナミゲームコレクションVol.3	STG	コナミ	MSX	4,800
30	11	3	ティル・ナ・ノーグII	RPG	システムソフト	PC-98	9,800
31	14	3	ヴェイグス	ACG	ゲームアーツ	PC-88SR	7,800
↑32	−	1	ディスクパック	その他	パナソフト	MSX2	2,980
↑33	−	3	シュヴァルツシルト	SLG	KGDソフト	PC-98	12,800
↑34	−	3	サバッシュ	RPG	ポプコムソフト	PC-88SR	7,800
35	13	3	ゼビウス 〜ファードラウト伝説〜	STG	ナムコ	MSX2	6,800
36	30	5	FMパナアミューズメントカートリッジ	実用	パナソフト	MSX	7,800
↑37	−	1	フォートレス	SLG	ビクター音産	PC-98	6,800
↑38	−	1	囲碁II	SLG	アスキー	PC-98	14,800
↑39	−	1	機動戦士ガンダムMSフィールド	SLG	ファミリーソフト	MSX2	6,800
↑40	−	1	パックマニア	ACG	シャープ	X68K	7,800
40	36	2	AI囲碁	SLG	アルファシステム	PC-98	12,800
42	25	2	ウィザードリィ(ROM版)	RPG	アスキー	MSX2	12,800
43	20	3	アドヴァンストファンタジアン	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR	7,800
44	36	4	三国志	SLG	光栄	ⒶPC-88, PC-98, X1, MZ-2500, X68K, B-16, FM-7, MSX2, ⒷMSX	Ⓐ14,800 Ⓑ12,800
↑45	47	3	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	SLG	光栄	PC-88, PC-98, X1, X1turbo, MZ-2500 B-16, FM77AV, FMR50, M500他	9,800
↑46	−	1	ウォーニング	RPG	コスモスコンピュータ	ⒶX68K PC-88SR, PC-98 ⒷX68K	Ⓐ6,800 Ⓑ7,800
↑47	49	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	MJG	ゲームアーツ	PC-88SR	6,800
↑48	−	1	ホワッツマイケル	AVG	マイクロキャビン	PC-88SR, PC-98	7,800
49	28	3	やじうまペナントレース	SPG	ビクター音産	PC-98, PC-88SR	7,800
↑50	−	3	グレイテストドライバー	SPG	T&Eソフト	MSX2	7,800

御協力いただいた店

店名	電話	〒	住所
●パソコンショップ ハドソン	011-205-1590	〒060	札幌市中央区南1条西2-11 丸井今井一条館3F
●そうご電器YESシステムプラザ	011-214-2850	〒060	札幌市中央区南2条3 YES5F
●九十九電機㈱ 札幌店	011-222-5454	〒060	札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビルB1
●㈱ワールド イン アオヤマ 札幌店	011-251-1777	〒060	札幌市中央区南2西3リンクエギビル3F
●パソコンランド事業㈱	0155-24-4648	〒080	帯広市西2条南7-17 ハヤカワビル2F
●ICカプセル	0157-23-8444	〒090	北見市北1条西二丁目 サンプラザ2F
●メディア旭川	0166-25-9801	〒078-11	旭川市三条通10丁目右10号
●そうご電器YES旭川	0166-26-2251	〒070	旭川市四条七丁目
●ICランド ユアサ	0167-23-3236	〒076	富良野市幸町2-18
●電巧堂チェーン 弘前代官町店	0172-34-2606	〒036	弘前市代官町3-1
●㈱電巧堂青森本店DaC	0177-23-2356	〒030	青森市新町2−2−4
●デンコードー 光星学院通店	0178-34-3737	〒031	八戸市大字湊町字上田屋敷前21-6
●デンコードー 八戸本店DaC	0178-44-4111	〒031	八戸市長横町17−1
●電巧堂 秋北中央店	0186-49-7161	〒017	大館市御成町2−6−1
●YES MIDORIYA	0188-32-1951	〒010	秋田市中通2−7−6
●リードコナン盛岡	0196-22-4661	〒020	盛岡市上田4丁目21−26
●電巧堂 盛岡本店DaC	0196-54-2772	〒020	盛岡市中央通二丁目11−1
●ホビーショップメカーノ	0198-22-4183	〒025	花巻市若葉町1−10−12
●電巧堂Dac 仙台本店	022-225-5290	〒980	仙台市中央二丁目2−21
●デンコードーDaC仙台東口店	022-291-4744	〒980	仙台市東七番町125−24
●㈱ハック	0226-23-9353	〒988	気仙沼市本郷15−7
●庄子デンキ 酒田バイパス店	0234-24-3434	〒998	酒田市大町19−7
●コンピューターPROショップ	0236-54-1530	〒994	天童市老野森2−9−7
●ソフトセンターハラトク	0238-23-6228	〒992	米沢市中央一丁目8−23
●テクノランド大竹電気	0242-26-2244	〒965	会津若松市西栄町10−26
●庄子デンキ粉又駅前店	0245-21-2011	〒960	福島市栄町7−31
●オリエンタル パソコンショップ	0245-21-2101	〒960	福島市栄町10−11コルニエ・ツタヤ地下1F
●㈱いわきマイコンショップ	0246-23-0513	〒970	いわき市平字四丁目22−12
●北越テクニカ 新発田店	0254-22-1741	〒957	新発田市緑町2−12−17
●サウンドアイコー	0255-24-4064	〒943	上越市本町5−4−8
●北越テクニカ 東三条店	0256-35-3466	〒955	三条市東三条1−2−3

●ＯＡショップ アクソン	0262-35-2484	〒380	長野市新田町1120
●マイコンショップ イヨ電子	0262-48-2399	〒382	須坂市横町301－1
●マイコンショップパートナー	0262-72-1817	〒387	更埴市屋代2451
●㈱シマコーシステム	0263-26-0071	〒390	松本市鎌田町２－２－４
●パソコンシティ2000	0263-73-6226	〒396	伊那市大字伊那3446－21
●ホビー・スペース コスモス	0266-58-7432	〒392	諏訪市小和田25－４
●㈱リッチランドＲＡＣ	0267-62-7522	〒385	佐久市大字取出町183
●マイコンランド上田	0268-24-3515	〒386	上田市中央西１－15－28
●パソコンショップ マエハラ	0276-25-3410	〒373	太田市本町21－３
●パソコンランド21 太田店	0276-45-0721	〒373	群馬県太田市下浜田字広田1087－12
●ＩＣランド キタジマ	0296-28-0050	〒308	下館市女方５
●MICRO COMPUTER SHINKO ㈱コム	03-251-2523	〒101	千代田区神田佐久間町1－8－4 ニュー千代田ビル
●第一家庭電気㈱ パソコンシティ	03-253-4191	〒101	千代田区神田佐久間町1－15－16
●九十九電気㈱ ７号店	03-253-4199	〒101	千代田区外神田1－9－9
●The MINAMI	03-255-3730	〒101	千代田区外神田4－3－3
●㈱富士音響マイコンセンターRAM	03-255-7846	〒101	千代田区外神田1－15－16 ラジオ会館７Ｆ
●ロケット本店	03-257-0606	〒101	千代田区神田佐久間町1－14－1
●㈱スタンバイ 東京店	03-258-8955	〒101	千代田区外神田1－6－6 松田ビル２Ｆ
●西友COMICA 西荻窪店	03-334-6311	〒167	杉並区西荻南３－147
●㈱CSK 新宿西口店	03-342-1901	〒160	新宿区西新宿1－12－18
●日本マイコン流通センター	03-463-4455	〒150	渋谷区道玄坂2－3－2 大外ビル５Ｆ
●ソフトクリエイト 渋谷店	03-486-6541	〒150	渋谷区渋谷１－12－７
●Ｊ＆Ｐ 渋谷店	03-496-4141	〒150	渋谷区道玄坂２－28－４
●聖和ライフサービス	03-785-7855	〒142	品川区旗の台5－1－6 周ビル３Ｆ
●㈱ワールドインアオヤマ ソフトアーデン	03-987-1121	〒170	豊島区東池袋１－27－12
●Ｊ＆Ｐ 八王子そごう店	0426-26-4141	〒192	八王寺市朝日町１－１ 八王子そごうビル７Ｆ
●東急インフォメーションシステムズ 町田店	0427-28-2371	〒194	町田市原町田６－９－７
●日進㈱ 本店	045-314-5111	〒220	横浜市西区南幸２－15－５
●ＯＡシステムプラザ 横浜店	045-314-6634	〒220	横浜市西区南幸２－20－11 NSビル２Ｆ
●㈱ウエーブアイ 三ツ境店	045-363-7044	〒246	横浜市瀬谷区三ツ境２－19 相鉄ローゼン４Ｆ
●マイコンショップ アイザワ	045-641-4337	〒231	横浜市中区大平町１
●マイコン・スクウェア・アライ	0463-23-8484	〒254	平塚市紅谷町17－2
●メディアショップ ハイランド	0468-48-3290	〒239	横須賀市ハイランド3－9－6
●㈱ノジマ電気商会	0120-12-1422	〒229	相模原市横山１－１－１
●コンピュータハウス カーク	0485-25-4432	〒360	埼玉県熊谷市宮町２－142
●マイコンテック名古屋	052-261-2536	〒460	名古屋市中区大須4－11－5 杏林殖産ビル２Ｆ
●パソコンハウス・ダイナ	052-261-7830	〒460	名古屋市中区大須3－31－28 山惣ビル２Ｆ
●豊栄家電 ナビックス	052-262-6521	〒460	名古屋市中区大須4－10－86
●ブラザー販売㈱ パソコンショップコムロード	052-263-5828	〒460	名古屋市中区大須3－46－15ブラザー上前司津ビル1F前
●ＯＡシステムプラザ 名古屋店	052-332-5233	〒460	名古屋市中区大井町3－20 ＯＡビル
●栄電社テクノ名古屋	052-581-1241	〒450	名古屋市中村区名駅４－22－21
●メルバ 静岡店	0542-54-5338	〒422	静岡市馬渕１－151－23
●㈱すみやパソコンランド	0542-55-8819	〒420	静岡市七間町７
●システムイン吉野	0546-36-0630	〒426	藤枝市田沼２－12－44
●甲府コンピューターセンター	0552-32-0033	〒400	甲府市伊勢１－10－３
●メルバ 沼津店	0559-22-4858	〒430	沼津市高島町10－26
●ジャスコ岡崎店 パソコンフロアー	0564-23-4960	〒444	岡崎市康生通西２－20－2 シビコ３Ｆ
●ジャスコ豊田店 パソコンショップＪＰＣ	0565-35-1761	〒471	豊田市広路町１－１
●パソコンショップ コムライン	0566-21-8073	〒448	刈谷市新富町４－77
●岐阜マイコンセンター	0582-51-6338	〒500	岐阜市鹿島町８－43 錦声ビル２Ｆ
●オガワムセン	0584-78-7687	〒503	大垣市宮町２－29
●フレックス 四日市店	0593-53-7503	〒510	四日市市鵜ノ森2－2－1 堀田ビル２Ｆ
●システムハウス ラム	0593-82-0857	〒513	鈴鹿市神戸１－10－１
●アイ・ツー	06-633-0012	〒542	大阪市南区難波千日前15－18
●Ｊ＆Ｐメディアランド	06-634-1511	〒556	大阪市浪速区日本橋5－18－26
●阪神商会	06-643-2131	〒556	大阪市浪速区日本橋5－7－11エビスビル２Ｆ
●㈱ニノミヤ パソコンランド奈良店	0742-26-2003	〒630	奈良市三条町４９１
●電化のサンキョー 寺地店	0762-47-2524	〒921	金沢市寺地２－３
●無線パーツ㈱	0764-21-6822	〒930-11	富山市掛尾町297－1 マイコンビル
●X PRO SHOP タクト	0774-20-0784	〒611	宇治市小倉町南浦30－114
●㈱コンパックス	0792-94-8244	〒670	姫路市辻井６－９－12
●㈲オフィスエーワン	0823-25-8086	〒737	呉市中央１－５－４
●ダイイチ 岩国店	0827-21-2111	〒740	岩国市麻里布町６－６－８
●ダイイチ 防府店	0835-24-5521	〒747	防府市西佐波令字仁井令境1965－3
●益田パソコンランド	0856-22-0396	〒698	島根県益田市駅前町29－５
●ダイイチ ウシオ本店	0857-22-2222	〒680	鳥取市行徳は155
●ベストマイコン岡山	0862-23-7107	〒700	岡山市中山下1－10－20ジョリービル３Ｆ
●ダイイチ 岡山パソコンCity店	0862-27-3011	〒700	岡山市本町３－６－103
●野田屋電気	0878-51-4545	〒760	高松市丸亀町１－３
●ニイデンキＡＶ店	0884-22-0463	〒774	阿南市富岡町あ石３－８
●ＩＣランド コバヤシ	0886-99-4080	〒771-02	板野郡松茂町佐々木野字八北開拓437-3
●㈱メルバ 高知店	0888-83-1612	〒780	高知市北川添45－３
●ソフトハウス	0899-45-3959	〒790	松山市湊町４－２－25
●マイコンハウス	0899-47-0765	〒790	松山市湊町４－５－11
●㈱ベストマイコン 博多店	092-451-0215	〒812	福岡市博多区博多駅東２－４－６
●カホマイコンセンター 福岡店	092-714-5155	〒810	福岡市中央区天神２－４－27
●ベストマイコン 福岡本店	092-741-7677	〒810	福岡市中央区天神１－９－28
●㈱ベスト電器 小倉パソコン館	093-551-6281	〒802	北九州市小倉北区魚町2－2－17
●デオニー 小倉本店	093-551-6339	〒802	北九州市小倉北区馬借町1－6－15
●ベスト電器 久留米パソコン館	0942-38-0111	〒830	久留米市六ツ門町２－41
●ダイイチ ナンバーワン久留米店	0942-39-4701	〒830	久留米市六つ門町７－１
●ベストマイコン 佐賀店	0952-24-6281	〒840	佐賀市中の小路１－20
●ベスト電器 長崎パソコン館	0958-28-1188	〒850	長崎市新池町１－５
●ベスト電器 大分パソコン館	0975-32-9396	〒870	大分市中央町２－３－10
●トキハマイコンコーナー	0975-38-1111	〒870	大分市府内町２－１－４
●馬場電機	0992-22-3131	〒892	鹿児島市中町３－５
●ベスト電器 鹿児島パソコン館	0992-23-2081	〒892	鹿児島市加治屋町１－38
●ベスト電器 出水パソコン館	0996-63-3691	〒899-02	出水市本町11－30

『ヴァリス』のヒロイン，セーラー服〝優子〟大募集のお知らせ！

日本テレネットから，人気ゲーム『ヴァリス』のニューバージョンである『ヴァリスII』がＰＣエンジン，パソコン・ゲームで発売されます！　その発売に合わせて，同社のイメージ・ガールを大々的に募集します。題して「'89日本テレネットイメージガール　セーラー服〝優子〟オーディション！」

▲セーラー服〝優子〟

イメージ・ガールとして選ばれると，ポスター，レコード，ビデオ・マガジン，ラジオなどで１年間活躍してもらうほか，賞金50万円，副賞としてグァム島旅行（写真撮影を行ないます）が贈られます。

応募の資格は14～20歳までの健康的な女性で，もちろんセーラー服の似合う人。履歴書に写真（上半身と全身，できればセーラー服か制服を着用）をつけて，４月28日（当日消印有効）までに下記の宛先まで応募してください。

○応募先

〒162 東京都新宿区東五軒町1－9片岡ビル　(株)日本テレネット「'89イメージガールオーディション」係

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区東五軒町1-9片岡ビル（株)日本テレネット　宣伝企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

アイワからMNPクラス5搭載のモデム『PV-24MNP5』新発売

▲2400bpsインテリジェント・モデム PV-A24MNP5

アイワから「ＭＮＰクラス５」搭載の2400bps全二重インテリジェント・モデム『ＰＶ－Ａ24ＭＮＰ５』(価格54,800円)が新発売されました。

主な特徴としては，

- エラー訂正機能によるエラーフリー通信ができること
- データ圧縮機能により最高4800bpsのスループットができること
- 自動的に通信相手側モデムのＭＮＰの有無やクラス判別を行ない，相手側モデムの能力に合わせた通信設定になる。
- 通信中にＭＮＰモードのＯＮ／ＯＦＦができ，ＸＭＯＤＥＭ使用時など効率のよい通信が可能になる。

など。ＭＮＰはこれらの機能をモデム自身が行なうので，コンピュータ，ソフトウエアに余計な負担をかけず，より安全で，高速の通信ができるようになります。

この『ＰＶ－24ＭＮＰ５』の機能についての問い合わせは，**〒110 東京都台東区上野池之端1-2-11　アイワ(株)特機営業部門営業企画室「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係**まで。

なお，カタログの請求は，**〒110 東京都台東区上野1-11-9　アイワ(株)販売企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係**までお願いします。

カラー24ドット・シリアルインパクト・プリンタ2機種が新発売！

エプソンから，カラー24ドット・シリアルインパクト漢字プリンタ『エプソンＶＰ－2000』(136桁，価格156,000円)と『エプソンＶＰ－900』(80桁，価格126,000円)が新発売されました。

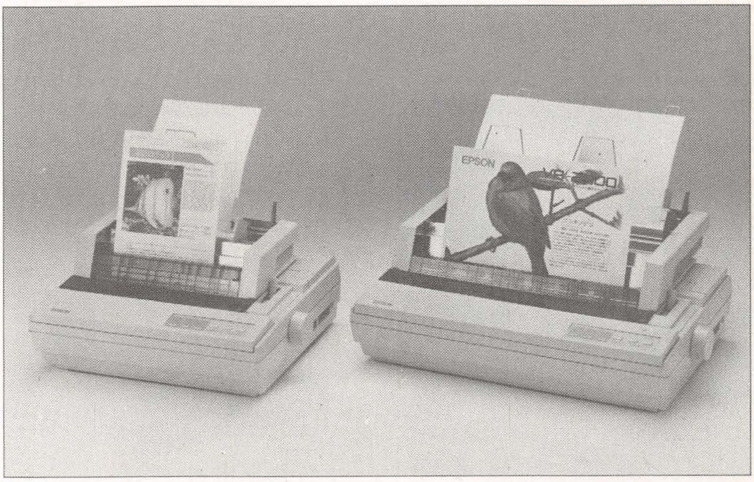
カラー・インパクト・ドット方式を採用したこの両機種は，熱転写方式のカラー・プリンタと比べてランニング・コストが安く，本体価格も手ごろ。印字のスピード・アップも実現され(漢字標準で50文字／秒)，プリンタとしての使いやすさもアップしています。また，インパクト・ドット方式で気になるプリント時の騒音についても，約51dB（デシベル）という低騒音設計に改良されています。

これからの画像情報の処理に，大いに威力を発揮するプリンタといえそうです。

問い合わせ先：〒392 長野県諏訪市大和3-3-5 セイコーエプソン(株)広報部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン係」

ファミコン・ゲームに強い味方が現わる！『ＦＣマスター』新発売

テクナートから，ファミコンのＲＦ映像出力をＲＧＢ出力に変換できる『ＦＣマスター』が新発売されました（価格25,000円）。これをＲＧＢモニタに接続すれば，ゲーム・センター並の鮮明画像が家庭でも実現できるようになります。接続はキョーワインターナショナル社のコントロールボックス『ＫＩＣ－045ＤＸ』が必要で，操作もコントロールボックスで行ないます。なお改造には特殊工具を使いますので，く

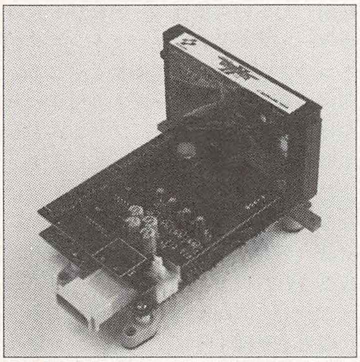


▲エプソンVP-900(左)とエプソンVP-2000(右)

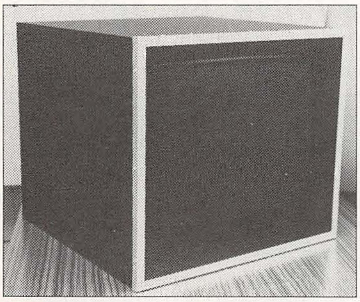
わしくはテクナートまで問い合わせください。

また、テクナートでは同時期に,『高画質対応RGB18インチモニター』(価格78,000円)も新発売。大迫力の鮮明画像で、ファミコン・ゲームの楽しさを大いに盛りあげてくれそうです。

問い合わせ先：〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2階テクナート「マイコンBASICマガジン」係



▲FCマスター



▲高画質対応18インチモニター

上下,左右,回転自在の『モニターアーム』新発売のお知らせ

コンピュータの置き場所がない，デスクに置いたモニタがじゃまになるといったコンピュータ設置スペースについての悩みは，日本だけでなく，世界的に深刻のようです。そうした事情を背景に，オーストラリアで開発されたのが，この『モニターアーム』。

取り付けがかんたんで，取り付けたあと，ワンタッチでモニタが上下左右に動かせるという便利さにより，アメリカ，ヨーロッパでも人気を集めている商品。このたび日本でも，ライフチェッカーが販売することになりました(価格49,800円，アーム長約45cm，標準取り付け台つき)。

個人ユースとしても,ビジネスユースとしても使える一品といえるようです。

問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋茅場町11-11-3 岡本ビル5階(株)ライフチェッカーシステム事業部「マイコンBASICマガジン」係

▲モニターアーム使用時

シャープから高機能イメージ・スキャナ『JX-40』新発売！

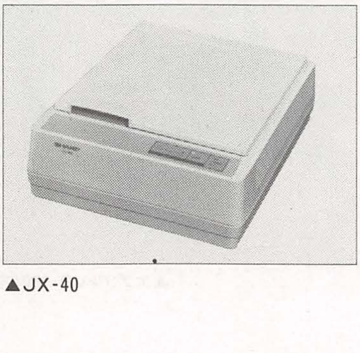
「最大A4サイズ」までの原稿を「最高400ドット／インチの高解像度」で鮮明に読み取れ，しかも中間調の原稿も「最大256階調」で読み取れるコンパクト・タイプのイメージ・スキャナ『JX－40』(価格298,000円)がシャープから発売されました。

これらの機能により，写真や図形などの微妙な色あいをすみずみまで美しく再現することができ，さらに0.04インチ（約1ミリ）単位で画像を拡大,縮小できることから，画像の編集やデザイン作業が効率よく行なえるようになりました。

また，ピンボケの写真をシャープにしたり，色あいを直したりできる画像の補正機能も充実しており，作り手のイメージどおりの美しい画像をいつでも創りだすことができます。

さらに，読み取り機能にも特徴があり，たとえば文字と写真が組み合わされた原稿（雑誌，ポスターなど）も，そのイメージどおりに美しく再現することができます。

GP－IBインターフェースの採用により，システム拡張にも威力を発揮でき，CAD（コンピュータによる設計支援装置），DTP（電子編集印刷システム），OCR（光学式文字読み取り装置）など，さまざまのOA機器に接続可能で，このイメージ・スキャナを中心に目的に合わせたイメージ処理システムを構築することができます。



▲JX-40

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地　シャープ(株)東京広報室「マイコンBASICマガジン」係

ソニーが「F1ツールディスクII」プレゼントキャンペーンを実施

MSX2＋パソコン『HB－F1XDJ』かカラー・プリンタ『HBP－F1C』を買った人全員に，MSXパソコンの機能が増すさまざまなソフトが入った「F1ツールディスクII」プレゼント・キャンペーンが，4月20日まで実施されています。

このキャンペーンは，MSXを使って何かを作る楽しさをもっと知ってもらいたい，というねらいでソニーが実施しているもので，楽しいプログラムばかり入っています。かんたんに紹介しておきましょう。

●おしゃべりMSX「MSX VOICE RECORDER」

自分のナマの声が自作のゲームに使えます。自分が入れた音声をパソコン上，あるいはBASIC上で再生可能で，自作ゲームの効果音としても使えるため，オリジナル・ゲームがますますリアルに，おもしろくなります。「さかさことば」が作れるリバース機能，「おはよう」「ハッピー」などおもしろコトバが入ったサンプル集も付いています。

●グラフィックエディタ・バージョン2.0

カラー・プリンタ『HBP－F1C』対応のグラフィック・エディタ。自分が作ったイラストのカラーコピーが可能で，MSX－JE対応になっているため，作った絵の上に漢字を書くこともできます。

●ゲームプログラミングディスク　データ集

オリジナル・ゲームを作るときに役立つデータ集。かわいいキャラクターのサンプルや，FM音源対応曲（ドラゴンクエストのテーマなど）がたっぷり入っており，必要なものをすぐに取りだせるようになっています。

問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川6-7-35　ソニー(株)クリエイティブ本部　商品情報室「マイコンBASICマガジン」係

ソニーからMSX2用「プリント・ショップII」とカラー・プリンタ発売!

アメリカで1985年に発売されて以来，この分野で常に上位にランクされ続けてきた『Print Shop』。日本ではすでにX68000とPC-9801シリーズに移植されていましたが，そのMSX2版が登場。ソニーから『Print ShopII』の名で発売されました。同じくソニーから発売されたMSX2用カラープリンタHBP-F1Cとあわせて紹介しましょう。

Print Shopとは?

『Print Shop』は家庭でポスターやカードなどの印刷をするための簡易印刷ツールとも呼べるソフトです。

誰にでも使えることを前提としたそのシステムは，あらかじめ用意されている多数のイラストや豊富な書体などとともに簡単にオリジナルの印刷が楽しめ，多くの人の支持を受けました。ＭＳＸ２版のこの『Print ShopII』にもそのコンセプトは受け継がれているようです。

では実際にこの『Print ShopII』の機能を見てみたいと思います。

簡単・便利

この『Print ShapII』で作ることができるのは，グリーティング・カード，はがき，ポスター，封筒，横断幕，レターヘッド，カセット・インデックス・カードの７種類。X68K版，ＰＣ98版にあったディスク・エンベロープがなくなり，かわりにカセット・インデックス・カードが加わったわけです。

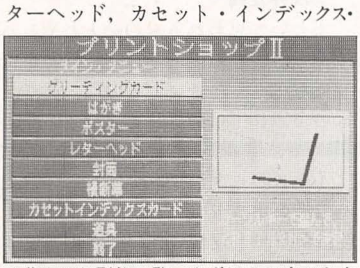
これらの作品を作るのは，必要な部品を選択して組み合わせ，メッセージを加えればＯＫ。飾り枠は19種類あり，色が自由に選べ，用意されているイラストはシステム・ディスクと書体ディスク合わせて126種類。それで満足できない人のために，自分でオリジナルのパターンを作ることもできます。

書体は英字体がステンシル，デコ，テックといったよく見かけるものからテームズ，アールエスブイピー，アレクシアといった派手なものまで12種類あり，文字の大きさにあわせて文字間の詰めも自動的に行なってくれます。

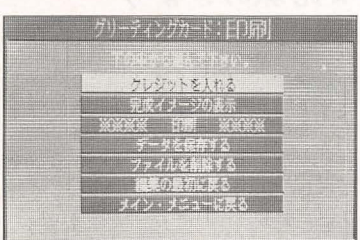
日本語では書体は16ドットフォントと24ドットフォントの二つがあり，これに白抜きや立体，影付きや斜体といった処理をすることができます。入力に関してはＭＳＸ－ＪＥ対応で簡単。もちろんＭＳＸ－ＪＥに対応していなくても入力はできます（漢字ＲＯＭは必要）。

出力はソニーのＨＢＰ－Ｆ１Ｃを使うことによりカラーでの印刷が可能。色鮮やかな作品作りが楽しめます。もちろんモノクロ・プリンタでもＯＫです。価格は12,800円です。

追加のイラストや書体データの発売が期待されるところです。



▲作れる印刷物一覧。まずはこの中から自分の作りたいものを選ぼう



▲メニューを選択していくだけで誰にでも簡単にオリジナルの印刷ができてしまう親切設計

▲このように刷りあがりの状態を前もって見ることもできる。カラーだとインクリボン代も高いからね。これで安心

MSX2用カラー・プリンタ

ソニーより発売されたＨＢＰ－Ｆ１Ｃは熱転写方式のカラー・プリンタです。マルチ・カラーリボンを使うことによりカラー印刷が可能です。ＣＧのハードコピーなどに力を発揮しそうですね。

『Print ShopII』とあわせて使えばオリジナル作品がカラーで作れます。熱転写方式ですから印字はとても静か。

ＪＩＳ第一，第二水準の漢字ＲＯＭを内蔵し，出力は24×24ドット(全角)。用紙ははがきからＢ４縦まで使用できます。

また，和文３種(標準，ポエム，かしこ）英文３種(標準，ポエム，デコ）のマルチフォントを待っており，好きなフォントで印字できるのもＨＢＰ－Ｆ１からある大きな特徴です。価格は49,800円。

▲ソニーのMSX2用カラー・プリンタ「HBP-F1C」

お楽しみプレゼント⑤

①ポニーキャニオンのサイトロンレーベルより，非売品「チェイスH.Q.海外バージョン」のカセット・テープを10名のかたに。

②セガエンタープライゼスより「ターボアウトラン」のテレホンカードを3名のかたに

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑦希望の商品名を書いて5月6日（消印有効）までに，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部「お楽しみプレゼント⑤」係まで，ハガキで応募してください。

〈3月号の当選者〉

①MSX版「R-TYPE」は，鳥取県倉吉市・鉄井　隆さん他4名のかたに。

②「マイコンイラストレーションマガジンVol.3」は，大阪府吹田市・渡辺高広さん他4名のかたにそれぞれ決定いたしました。

なお，お名前を発表できなかったかたに関しましては，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。

▲海外版チェイスH.Q.のカセット

▲ターボアウトランのテレカ

楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は **Dr.D**

★今月の問題

読者の諸君！はりきって学校や職場に行っているかな？気候もポカポカ暖くなって，まさに春本番じゃ。今まで寒くて何をするのもおっくうじゃったが，これからは，勉強に遊びに思い切りがんばってほしいものじゃ。いくら気候がよくなったからって影くんみたいにいつも居眠りばかりでは困るがな。

さて，今月号の別冊付録，どうじゃったかな？きみたちの持っているパソコンでも案外簡単に本格的なコンピュータ・ミュージックを楽しむことができることをわかってもらえれば幸いじゃ。「パソコンのミュージックなんて内蔵音源だけで十分」なんて言っているキミも，一度「MT－32」をはじめとする外部音源を接続して鳴らしたときの音を聞いてみてほしい。内蔵音源だけでは表現できなかった。本格的な音の世界に入り込むことうけあいじゃ。

さて，ここで問題じゃ。これらの外部音源などの入出力には，共通性を計る意味で統一規格のものがよく使用されておる。この統一規格で，現在主もメジャーなものとはいったい何だったじゃろう。つぎの三つのうちから選んでほしい。

①MIDI規格
②アタリ規格
③浅井企画

正しいと思われるものをとじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。その際，住所，氏名を忘れずに明記してください。

★4月号の正解

①FM TOWNS

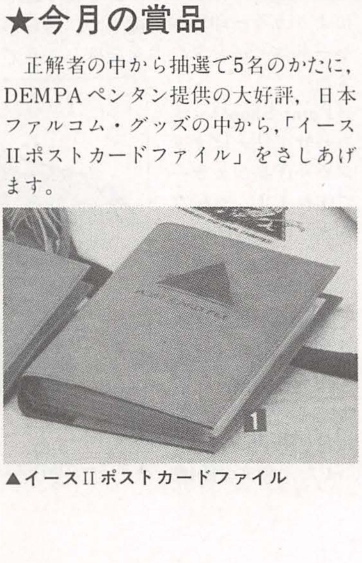
★3月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選されました（正解は②マウスでした）。

長崎市・原　雄次郎／大阪府摂津市・松村一朗／神奈川県横須賀市・江原純一／静岡県磐田郡・三木　敦／富山県下新川郡・高田直美／福島県保原町・鈴木　薫／宮城県仙台市・高橋文男／三重県四日市市・中山秀隆／長野市・寺島隆幸／静岡県引佐郡・鈴木春彦（以上5名）

★今月の賞品

正解者の中から抽選で5名のかたに，DEMPAペンタン提供の大好評，日本ファルコム・グッズの中から，「イースIIポストカードファイル」をさしあげます。



▲イースIIポストカードファイル

イースのロゴがワンポイントだけ入った渋いポストカード・ファイルです。絵はがきや友達からきたハガキの整理に便利ですよ。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで正しいと思われる答えの番号にマルを付けてください。

そのハガキに住所，氏名，年令等を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんOFコーナー等のおたよりを書いてもかまいませんよ。

○しめ切り：5月6日必着
○正解の発表：6月号（5月8日発売）
○当選者発表：7月号（6月8日発売）

KONAMI NEWS STATION

KONAMI

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

大恋愛講座　男らしさのトレンド（その2）

《前号までのあらすじ》

「トレンドは男らしさだ！」の合言葉のもと，全国のまるっきしモテない青少年を救済しようと立ちあがったパラピン原田であったが「やっぱり，はっきりしたことぁ，女の子に聞いてみないとわかんねーな，こりゃ」という結論に達したのであった………。

あらすじ終わり。

あらすじの説明どおり，今回はスゴイぞ。題して「女子社員100人に聞きました　神田神保町に夜な夜な響く，コナミOL生の肉声「私，こんな男いらない！」うーむ………。こんなに端的に内容を表している題名があっただろうか。いや，ない。テレビの2時間ドラマのタイトルや女性週刊誌の鬼嫁，馬鹿っ母シリーズにも負けないぜ！というわけで，われわれ取材班は早速コナミのおねーちゃん達に直接インタビューを敢行した。まず最初は，手っとり早く私の横でワープロを打っている，この女だ！

（なお，質問は　①絶対イヤー！なタイプはどんな男か？　②だーい好きなのはこんな人，の2点である）

A子（22才　O型　大和市出身）

①しつこいヤツ。あとね，自分の事を自慢するヤツ。たいしたことないのに鼻にかけるヤツ。あと汚くて臭いヤツ。②んとね，いっぱいあるからこまっちゃうけど，私のことカワイイ，カワイイしてしてくれる人。それで，頭いい人じゃなきゃやだ。

B美（21才　B型　佐渡島出身）

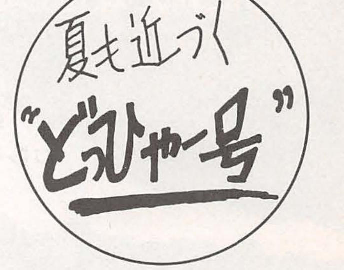
①臭いヤツ。いつもファッション気にしているヤツとか，反対に全然気にしないヤツ。あと酔ったふりしてすぐ触るヤツ。②お友達を大切にする人。同性に好かれる人。

C子（23才　A型　富士見市出身）

①汚いヤツ。毛深いヤツ。汗っかき。あとね，年とかそういうので人の人格を決めつけるヤツとか大っ嫌い。②風間トオル君みたいな潮の香りがする人。品がある人。

「なに言ってやがんだ，だれのおかげでここまで大きくなったと思っとるのか！キサマら！」という怒りはもっともだ。汗っかき，とは何だ！そんなものはしょーがなかろう。しかし，よく聞け男たち。これが女の子だ。今の女は小学生のときからずーっとわがままほうだいで大きくなってきた。反対に君らは女の言いなりだったろう。そんなのと恋愛をしなきゃいけないのだ。アイツらが「男らしいのが好き」なんてほざいているのは，それを許した君らにも責任がある。

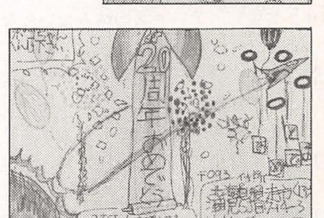
で，は。実際に，こんな女の子を前にして，われわれ男の子はどうすればよいのか？今回は言わない。知ってるけど教せーない。続きは，また，次回に。



まだまだ続く！ 20周年やったじゃん係！

〈長岡市・佐治慶の作品〉
うむむむむ………。

〈板橋区・大東琢治の作品〉
ゴエモンが別人みたいでよいと思う。



〈網走市・若林聡の作品〉
ほんとにめでたそうなので掲載。

「激突ペナントレース2（仮）」MSX2版
「A-JAX」X68000版開発決定！

どっひゃー，という感じだろうが，事実である。まだ，どこにも言ってない。「激ペナ2」はあの真っ黒の画面切りかえがなくなり，スムーズにスクロールする予定だ！どうだ，まいったか。まいらない人はとりあえず，次号の続報を待て！

「買わなきゃ損だよ，ホントだよ」の新作情報

ファミコン

タイトル	発売	価格
「激亀忍者伝」	5月中旬発売	5500円
「コズミックウォーズ」	今夏発売予定	価格未定
「ファミコンレーサーミニ四駆　ジャパンカップ（仮題）」	89夏休み発売	価格未定

MSX

タイトル	発売	価格
「魂斗羅」MSX2	4月下旬発売	5800円

《コナミ週刊テレホンサービス》

ふざけすぎだ！やりすぎだ！の社内外の批判にもめげず，業界初のテレホンサービス・ペレストロイカに取り組んでいます。一度聞いてみたい人は，正確にこの番号をコールせよ！トラトラトラ。

地域	電話番号	地域	電話番号
東京	03-262-9110	新潟	025-229-1141
大阪	06-334-0399	松山	0899-33-3399
札幌	011-851-3000	福岡	092-715-8200
青森	0177-22-5731	大牟田	0944-55-4444
秋田	0188-24-7000	志布志	0994-72-0606

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

受田君の春うらら

今回はゲストに新しく音楽部門に加わった塩生さんをお呼びしました。

〔受田〕　どうもお忙しい所わざわざ来て頂いて有難うございます。

〔塩生〕　いえいえ、机ひとつの距離ですから気にしないで下さい。

〔受田〕　さて、先月から宇野さんと一緒に音楽を担当しているわけですが、ウルフの第一印象はどうですか？

〔塩生〕　ええ、事務員さんがかわいいんでとっても気に入ってます。

〔受田〕　そうでしょう、僕もすごく気に入ってるんです。

〔塩生〕　思わず一緒に遊園地にいく約束しちゃいましたよー。

〔ダンディー受田〕　・・・そうですか、実は僕も食事の約束してるんですよ。

〔フカし塩生〕　あれっ、MSXの締切はいいんですか？

〔デューク受田〕　・・・そんなものは僕にかかれば2秒ですよ。

〔オバコン塩生〕　アークスの時みたいにならなければいいですね。

〔三重苦受田〕　（・・よく知ってやがるなこいつ）塩生さん、ガウディ期待してますから、全40曲でしたっけ？

〔塩生〕　（やな小僧だなー）　ええ、死ぬ気でがんばります。

〔受田〕　そうですか、がんばって下さいね。（・・・ウイルスしこんでやる）

受田君ヤラハタまであと　90日

魔界王小松のウルフ・チーム図鑑

今月からは心機一転、タイトルも一新して、ウルフの近況（特に秋篠氏の近況？）をベーマが読者にお伝えしようと思う。

さて、井上君はめでたく卒業し、アークスIIのシナリオに専念するため泊り込みを決意した（させた？）。これで私の夜の仕事も減った。夜の仕事とは“肩揉み”である（誤解の恐れがあるため言っておく）。

そうそう、井上君はYK-○氏の妹さんと同じ学校だったそうだ。学校の同志も今では商売敵だもんな。運命とは皮肉なものよのぉ（何が皮肉だったって：井上君談）。

話は飛んでガウディの事を話そう。シナリオは好調に（本当か？：秋篠氏）進んでいる…ような、いないような…。と、まぁそんなところだね。ストーリーは、1992年バルセロナ・オリンピックを背景に、テロ組織バスクETAとスペイン政府、そして日本企業の意志が交錯する。ここで出て来るバスクETAって言うのは、スペインのテロ組織なわけで、独立を目指している。ETAの正式名称は「Euzkadi Ta Azktasuna（バスク祖国と自由）」って言うんだ。スペイン史を読めば出て来ると思うよ。では、ガウディとは何者かと言うと、スペインの有名な建築家で、19世紀後半から20世紀前半にかけて活躍した人。代表作には「サグラダ・ファミリア」という教会があって、施行から100年経った今でも建築が続行されているという建物である。では、新作AVG「ガウディ～バルセロナの風～」に期待せよ！ということで、またね！

DEPECHE MODE／101

使い魔井上の新シナリオライター日記

というわけで世間のひんしゅくの中、二回目に入ってしまったこの記事に私は何を書けばよいのだろう。（ライターだったらそれらしいことを書け！：小松氏）そうそう私はおたくなことをしていてもシナリオライターだったんですよね。

今私が書いているのは、なんと「アークスII」だったりするのですが、これがなかなか進まなかったりして大変なのです。知っての通り私は小人君なので、シナリオ書きが雑用の合間になってしまうことが多いんですよね。それに88版ミッド・ガルツのテストプレイもしていたし、苦労しますよホント。でも安心してください、今のところは順調に進行してますから。（本当だろうな。：小松氏）でも我が主、小松氏も同じ様な道を歩んで来たんだから、僕もなんとかなるでしょうね、うん。で、肝心の内容の方なんですが、まだ決定段階ではないのであまり言えませんが、とりあえず主人公はP君だということだけを明かしておきましょう。

ところで私は先月やっと某都立高を卒業してしまいました。思えばすちゃらかな生活を送ってたっけ・・・。これで女の子とは縁の無い世界に入るかと思うと、彼女つくっとけばよかったと強く感じる今日この頃。あ～あ、なんてこったい。と言うわけで、また来月！

（井上）

ゲーマーズ・ホット・アクセス　☎03(5273)4795

浜さんのみんなと遊ぼう!!

●春休みSPECIAL!!イラスト特集●

はーい！みんな元気にしてますか？私はここへきて、また風邪をひいてしまいました。あまり鼻をかみすぎて、毎朝毎晩鼻血を出しています。みんなも風邪には十分気を付けてね。

さーて今回は春休み特集として、いつもよりたくさんイラストを載せたいと思います。いつもボツになっているキミも、今回は載っているんじゃないかな。またしても載らなかった人は、めげずにチャレンジしてくださいね。宛先は「浜さんのみんなと遊ぼう」係までお願いします。お待ちしてまーす。

長野県　霧沢陽さん

岐阜県　みい♡さん

栃木県　希由塚筑亜さん

兵庫県　栗田宏之さん

埼玉県　うるふさん

長野県　笛龍さん

北海道　宇魅河☆AOIさん

岐阜県　クェプルさん

愛知県　雷将斗さん

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿 7－5－25
西新宿木村ビルディング５Ｆ

森田将棋II，X68000で登場！

只今好評発売中の『森田将棋』PC9801，FMTOWNS版が出ておりますが，X68000版の移植が進んでおります。

森田和郎氏といえば，御自身も将棋５段，オセロ2段という実力の持ち主。将棋の思考ルーチン強化は，氏のライフワークとも言えます。そのひとつの形がこの『森田将棋II』なのです。

もちろんコンピューターが強くなっただけではありません。前作から好評の各種機能もさらに充実しました。

■対局　人間・コンピュータ・通信と相手を選択できます。先手・後手の選択も自由自在。コンピュータはレベル1～3。研究用1・2と豊富なレベルから選べます（研究用はかなり長考しますが，強いですよ）。

■再現　一手ずつ，スロー，高速，最初・最後へジャンプと必要に応じて選べます。

■ファイル　棋譜，定跡，書体などをセーブ・ロードができます。操作も非常に簡単です。

■盤面設定　駒落ち，詰将棋など，あなたが希望する状態，局面からはじめることができます。

■棋譜出力，盤面出力　テキスト・ファイル形式で出力します。ワープロなどで自由に取り込んで，解説文を付けたりなど加工し，プリント・アウトできます。

■定跡編集　定跡を入れるとコンピュータの思考時間が節約され速くなります。定跡をどんどん増やせば，無駄になる!?　自分独自の定跡を入れてみるのもおもしろいかも……。

■書体編集　駒・盤面・背景など自由に設定できます。CG（コンピュータ・グラフィックス）のおもしろさを存分に味わうことができます。参考例として，いくつかのデータを用意しましたが，ぜひ自分で駒・盤面を作ってみてください。自作の駒で対局すれば楽しさもひとしおですよ。

■環境設定　めんどうな通信設定，パス設定なども一度この機能で保存すれば，次回はその状態から始めることができます。もちろん設定のしかたもワンタッチで楽々です。

■５五将棋　盤面・駒の数も少なくなったミニ将棋です。でも複雑さは変わりません。新しい定跡を見つけよう。

以上のような多機能がマウスで全て操作できます。コンピュータと対局するだけでなく将棋の学習・研究に使用していただけるソフトです。

X68000をお持ちの貴方もぜひお試しいただければと思います。発売は，ちょっと先になりますが，発売日などが決まりましたら広告で御紹介いたしますのでどうぞよろしく。

イラストコーナー

こう言っていただけるととてもうれしいです。どうもありがとう。まだやってない人もぜひやってみてくださいね。　神奈川県・乱龍くん

なるほど，そう言われるとそうかも知れませんね。ボコはあまり気にしなかったけど……。
茨城県・真中香代子さん

う～む，こんなのに出てこられたらやっぱりコワイですね～。大なめくじなんてさわりたくもないなあ。
千葉県・Kくん

きれいなイラストありがとう。できればオールドをプレイしてみてくださいね。
愛知県・すぴすぴさん

［お手紙下さい］

エニックスでは，みなさんのイラスト，御意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒の濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったショート・ショートなども募集しています。

エニックス通信は，みなさんが作るページです。ボツを恐れずドシドシ出して下さい。

アルバイト募集

パソコン・ファミコンゲームが好きな女性。あなたにもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか？

ゲームのデバックをしてくれる男性も同時に募集します。

詳しいことは，お電話で……

☎03(366)4345
担当　矢作まで

編集後記

４月になると年度が変わって進級，進学，就職と新しい場所で新たな人と出会う季節ですね。このたびエニックスも新たな場所へ移転しました。気持ちも新たにガンバロウと思います。エニ通へのおハガキも新しい住所のほうへよろしくお願いしますね。

〈ペコ＆ポコ〉

お知らせ

エニックスが引っ越しました。新しい住所は下記のとおりです。

〒160
東京都新宿区西新宿　7－5－25
西新宿木村ビルディング５Ｆ

電話番号は今まで通りです。御注意下さい。

The inside affair of SACOM 20

株式会社 システムサコム

〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03－635－7609

ピロピロピー！マサ斎藤です。いやぁ，すっかり春めいてきましたね。でも，季節の変わり目は体調をくずしやすいから，みんな気を付けてくれよな！（何いばってんだオメーは！）

★「スタッフ募集だよ，全員集合！」のコーナー

えー，ただいまサコムでは，サコムの〝顔〟としてバリバリ働いてくれる，企画営業庶務を募集してます。仕事の内容は……

<各種イベントへ出動！>

先日行われた富士通さんの〝電脳遊園地〟のような大きいイベントにスタッフとして出動！商品の案内から，ユーザーからの質問に，即，対応するなど，意外と楽しい。

<タダでヒコーキに乗れる！>

地方のイベントなんか行く時はタダでヒコーキ乗れるんだよね，当然。死ぬまでに一度はヒコーキに乗ることをマサはオススメする。

<業界人になれる！>

他のソフトメーカーの人ともオトモダチになれる。運がいいと他のメーカーの商品がタダでもらえる場合もある。(T&Eさん，○イ○ラ○ド○のCDどーもありがとうございました。)

……てな，ワケです。あ，そうそう，べつに下心はありませんが，女の子の方が向いているような気がしますね。実際，今，サコムは女の子不足で困ってるんです（ホントだよン）。サコムの〝顔〟になりたい人，サコムの〝花〟になりたい人，ぜひご一報を！

♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡ 画廊「マサ」 ♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥

<ああ，あの悪夢が，今，よみがえる！！！>

★今月の画廊「マサ」は，な，なんと！恐怖の「ドームすいません特集」だあああぁぁ……。始めにお断りしておきますが，この企画は今月ポッキリにしまーす。来月は，いつもどーり，ちゃんとしたイラストを掲載するので，みなさん勘弁して下さい，トホホ……。ま，今月は，かるーく読み流してほしいモノです，ハイ。

とゆーコトで，今月の一発目は!?

〝篠原耕太郎〟クン！！

(評)えー，久々に採用しました男性のイラストですが，まさしく，それを祝うのにふさわしいイラストですね（どこがですかぁ！)。
あのなー，どーでもいいけどな。ビルの数がちょっと多いんでない？えっ？どーでもいい？ま，そりゃそーだ。

んで，今月の二発目は！？

〝FOX〟クン！！

(評)おいおい，勝手に菅野にコピーライトつけるなっつーの！ひどいなぁ，全く。でも，スーツなんか着ていて，おシャレ･･･には見えないな，やっぱり。

そんで，今月の三発目は！？

〝WAKAME〟さん！！

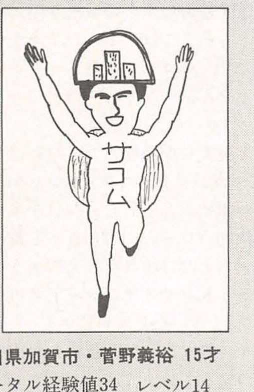
(評)ああ……，WAKAMEさんまでもが……。うーん，犠牲者が急増してるなぁ。ちなみに，このイラストは，葉書のオモテに落書きしてあったものです。(WAKAMEさん，ゴメンナサイ！)

そんで，今月の四発目は！？

〝飲茶〟クン！！

(評)出たー!!マークフリントも2度ビックリ!!世界初，3D版ドーム!!サコムでは，このドームをFM-TOWNSに移植する予定は一切ありましぇーん!!あしからず，べんべん。

今月の大ボケ（O Exp.）



石川県加賀市・菅野義裕 15才
トータル経験値34 レベル14
魔法使い

マサ：出ました!!元祖「ドームすいません」の菅野画伯!!ちなみに，ここは闘技場ではないので，良い子のみなさんは，マネしないよーに!!

･･･とゆーワケで，今月はわたくし，マサ斎藤のちょっとした過ちからこーゆーコトになってしまって，本当にドームすいませんでした(反省のイロがぬわーい！)。来月からは真面目にやるんで，みなさんヨロシク頼むぜ！！

いやー，サコムってホントーにドームすいません。

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〠465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

ども!!天上天下唯我独尊バトル営業マン吉川です。

眠い，眠い，眠いぞーっ！『春眠，暁を覚えず』ではないが，とにかく眠い！

なぜって，ここんところ睡眠時間が極端に減ってるからなんだ。その理由は……おっと言えねえ，言えねえ，言えねえぜ。

☆

で，今月はとくに最新情報もないし，どーしよーかと悩んでおります……うーむ。

おやっ，先月に続いて文通希望のハガキが来ているぞ。では，とりあえずそのハガキを紹介することにしましょう。

文通希望

〠345
埼玉県南埼玉郡宮代町道仏616-16
鎌田　正明

彼は，イラストを描いててキャリアの短い人と一緒に研究がしたいそーです。手紙を送るときは，返信用の切手と封筒は入れてあげてね。

☆

うっ，もうこれでネタが切れた。こまったなぁ……どーしよぉ。最近はイラストのお便りばかりで，文字だけのって少ないんですよね，しくしく。

よし，こーなったら大々的にお便り募集をかけてしまおう。

お便り・イラスト大募集

T&Eの作品に対する御意見・御感想をお聞かせ下さい。また，プログラマーやグラフィック・デザイナーへの質問も受け付けます。

イラストは，ハガキに墨または黒インクでお願いします。個人的な採用基準を述べますと，イラストの中にゴチャゴチャかいてないシンプルなもののほーが，採用されやすいですね。基本的には女の子キャラもポイント高いな（わはは………）。

送り先

〠465
愛知県名古屋市名東区豊が丘1810
㈱ティーアンドイーソフト
T&E PRESS番外編係

そーゆーわけで，ヨロシクお願いしまーす（ペコペコ）。

☆

ほほほ……またもネタ切れ状態に陥ってしまったわ。うむむっ，ここはひとつクイズでもやりましょか。

えーっと，最初に僕が『眠い，眠い』とワメいてましたが，どーして睡眠不足なのかを当ててください。もちろんノーヒントですよ。正解は来月号でね。

ハガキに睡眠不足の理由を書いて送ってくださいな。正解者には……うーん，僕のサイン入り生写真を差し上げましょう（そんなの，いらねーってば）。

☆

あっ，そうだ！イイコト思い出した。サイオブレードのPC-9801V版がまもなく完成します。

16ビットパソコンの強みをいかしたポリゴン3Dの戦闘シーンは怒涛の大迫力です。もちろんマップも変更されています。

98ユーザーのみなさん，絶対買ってねーっ（すりすり）。

☆

げっ，そうだ！ついでにオソロシイコト思い出しちゃった。ハイドライド3-SVの完成が遅れております。『どこまでズルズル遅れればすむのだ！とのお叱りの言葉が耳に痛い！もーここは，とにかくあやまるしかないので，ペコペコあやまっちゃいます。すみません。

☆

あと発売日が決まっていないのですが，T&EマガジンディスクスペシャルのVol.2の開発が開始されました。Vol.1を遥かに上回る圧倒的パワーの内容にきっと驚くハズ。

ちょっとだけ中身を教えちゃうと『VSハイドライド』『サイオブレード名古屋弁バージョン』『グレイテストドライバー・2Dスペシャル』等々，常軌を逸脱した内容がギッシリつまっています。

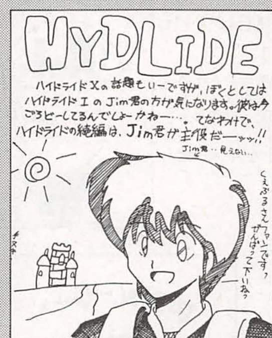
楽しみに待っててね！

☆

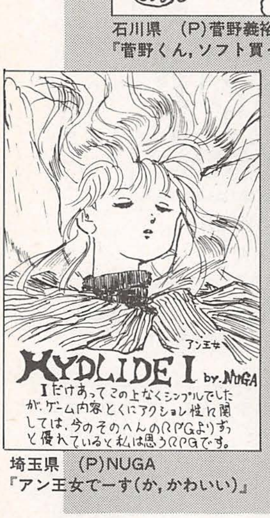
てなわけで今月もなんとか終わりが見えてきました。また来月お会いしましょう。

☆先月に続いてハイドライド特集です。

石川県　(P)菅野義裕だ〜
『菅野くん，ソフト買ってください』



大阪府　(P)鷹王
『ジム君でーす』



埼玉県　(P)NUGA
『アン王女でーす(か，かわいい)』

北海道　高橋　千尋さん
『一筋縄……な，なんかやらしい』

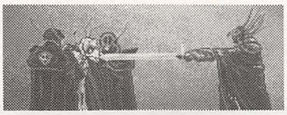
兵庫県　柏木　佳広くん
『だからハイドライドXは発売されないんだってばさ』

YOU-ING メサイヤ MASIYA PRESS INFORMATION SPECIAL ISSUE Vol.2

日本コンピュータシステム株式会社発最新情報

は・は・は〜!は〜るですねぇ。「NCSインフォメーション」ファンのみなさま，お待たせいたしました。いよいよパート2の登場です。
進学・進級の春。おめでとうございまあす。ということで，さっそく名前改め「メサイヤインフォメーション」ごぶさたぶりのスタート!いってやろうかいっっ

ヒストリー・オブ・エルスリード History of Elthlead



ライトニングバッカス THE KNIGHT OF IRON

「SLGのメサイヤ(NCS)」が1年の沈黙を破って世に問うた2大SLG「ライトニングバッカス」(PC-88・PC-98X68K)と「ヒストリーオブエルスリード」も，発売以来様々な反響を各界に巻き起こしています。なんてったって，話題のX68K用ソフトを同時発売だもんね。伊達に沈黙していた訳ではあ〜りません。「ライトニングバッカス」オープニングシーンの絵（敢えて「絵」というゾ。だって，あんまりゲージツしているんだもん。：思い込み激しい担当談）は必見モノだし，PC-98版だって，処理スピードの高速化に成功したんだよ。おまけに「ヒストリーオブエルスリード」なんか，竜巻がアニメーションしててくるくるまわっちゃうんだから!ほんとだってば!!（ここで「真珠のツヤ」とゆーてはなりません。）
もうすでにこのゲームの虜になっているキミ，幸せな春が迎えられただろーね!まだプレイしたことのないキミ，はやくお店に走らなきゃ。
'89年新学期の話題はメサイヤ(NCS)の2大超大作SLGにキマリッだねっ!!!

MUSIC ART 88 発売一周年

おかげさまで「MUSIC ART 88」も，1歳になりました。お誕生日を迎えるにあたり，「もっとカンタンに，もっと易しく」をモットーに，みなさまの音楽ツールとなるよう，開発したおと一さんたちは願っております。作曲，譜面のコピー，アレンジと，何でもアリ!マウスとサウンドボードIIを使えばより一層お楽しみいただけるとゆースグレモノ。さらに，MIDIにも対応してるなんて，もう，ハート・ウォームの極みですね。お値段も，このスペックでなんと!¥14,800なのです。
この春，ゲームとはひと味違ったパソコンライフはいかが?

それでは，ここで，「MUSIC ART 88」のおと一さんにインタビュー。
Q：あの一この「MUSIC ART 88」って，ウィンドがすっごくかわいいですね。
A：ハッハッハー。
Q：で，あの，技術的なことなんですけど，MIDIを拡張したいときの注意点は?
A：まず，インターフェース。ローランド社のMPU401を使用して下さい。（MIF-PC8というボードも必要です。）あとは，MIDI楽器を接続するだけです。
さらに，「MUSIC ART 88」は次のデータを送出することができるんですよ。

NOTE ON/OFF CH1〜16指定可能
PROGRAMCHANGE 0〜127

音がうまくでないときは，MIDICHが合っているかどうか確認して下さい。
ウチの「MUSIC ART 88」も，1歳になったことだし。ううう。成長したなあ。（感涙にむせぶ。）
Q：あ，ありがとうございましたあ〜。

と，いうわけで，「MUSIC ART 88」を，これからもよろしくね。

PCエンジンかみんぐすーん

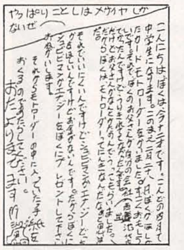
つと，パソコンの話題ばかりではないのがメサイヤ(NCS)のいいところでもあり節操のな……おっと，わはははは。は，春ですね〜。春眠をむさぼってるみなさ〜ん，お元気ですかあ。（ぴぴぴぴぴ）
で，もうみんなは「モトローダー」で初めて出会ったクラスメートと話すきっかけを作って，「改造町人シュビビンマン」で友好を深めたかな?この度メデタク進学したキミは「がんばれ!ゴルフボーイズ」でおと一さんと親子の絆をより強くして，お小遣いのアップを成功させた，とゆーサクセスストーリーを誕生させたと思います。
（ほんとかよ）そ，し，て，「エナジー」で頭のトレーニングを始め，成績アップをもくろんでる，とゆー話は聞いていませんが……。
でもワタシらは，この4作を発表してENDなんてことはないんだよ，実は。
この夏あたりにファン待望のRPG「ダブルダンジョン」が発売される予定なのさっ。
夢と冒険イッパイのわくわくするストーリーときれいなグラフィック。おまけに2人同時にプレイできるから，この春同じクラスになったあのコに「一緒に遊ばない?」なんてナンパの口実になったりして。（ほんとかよ）

えと，インフォメーションですたい。

このたびメサイヤ(NCS)では，ユーザ新聞「おたきゅりあん」を刊行することになったとね。そんで，みなさんのいろんなご意見を待ってますよって，よろしくたのみまっせ。
つと，このコーナーも締めの時間が迫ってきましたが，「NCSプレスインフォメーション」も2度目とゆーことで，バージョンアップを図っていこうと思ったんだけど…わはははは。きゃぴぴ!へい!しやわせかい?わたぴのあぴゃまはいつだって春爛漫なのさっ。
なお，このコーナーおよび弊社のゲームに関するお問い合わせは
東京都港区西麻布4-16-13　第28森ビル
日本コンピュータシステム(株)
ソフトウェアプロダクト部
TEL　03-486-6311
まで，御一報下さい
担当はま，つ，だ，もどきでぴた。
きゃぴぴぴぴぴぴぴぴぴぴぴぴぴぴ。

は・が・き・の・部・屋

前回このコーナーで「はがきちょーだい!!」って泣いて訴えたら，反響ありました。イラストたくさんもらっちゃって，スタッフ一同感涙にむせんでしまいました。（にゅろにゅろにゅろ）
で，今回は「あーこれ載せたい!」「あれも載せたい!」と悩んだあげく，この四方にご登場いただきました。
この他にもたーっくさんっおたよりどもありがとう!!



埼玉県
山本　功くん

三重県
CORONDAくん

岐阜県
クエプルさん

千葉県
千田くん

〒106 東京都港区麻布4-16-13 第28森ビル
PHONE：(03)486-6311(代表)
FAX　：(03)486-8923

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO.15

いきなりお詫びからはじまってしまった今回のクロスメディアプレスでありんすが，何が申し訳ないかというと賢明な読者諸君の予想どおり，発売日変更のことであります。

3月発売の弊社の広告で3月25日発売と予告させていただいた「死霊戦線2」のPC-88版と「バブルガムクライシス」の2作品の発売がそれぞれ4月下旬にのびてしまったのです。

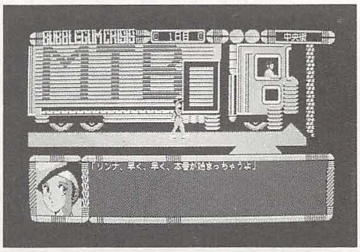
▲死霊戦線 2

それに「釣りキチ三平―釣り仙人編」までが4月上旬になったのです。

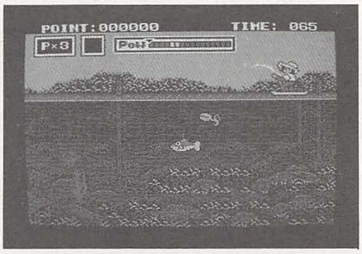
なんと弊社の2ページ広告の左ページの3作品全部の発売日が変更になってしまったのです。

本当に恥ずかしい!申し訳ない!ご迷惑をおかけしました!

この失敗を挽回するには，いい作品を発売するしかない，2度とこのようなことのないように製作を進行するしかないと全員で大反省をしている今日この頃です。



▲バブルガムクライシス



▲釣りキチ三平―釣り仙人編―

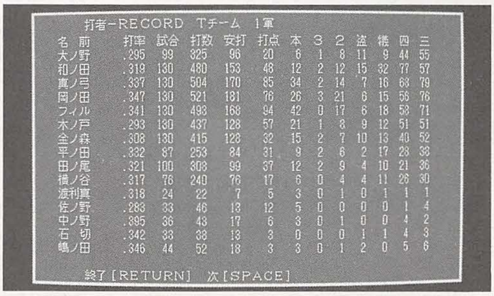
気分一新，いよいよペナントレース開幕!

いよいよ1989年度ペナントレースが開幕される。そして開幕にあわせて発売されるのが好評の「やじうまペナントレース」の1989年度版データ集だ。

新球団，新外人などの最新データによる君だけのペナントレースを楽しんで下さい。

今年は花見も自粛!

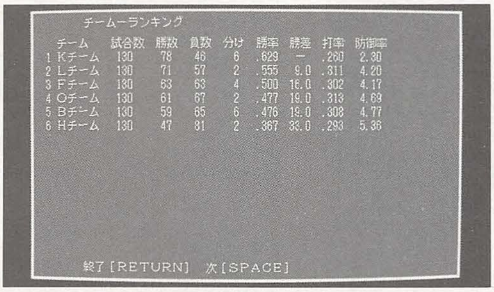
そんな訳で毎年恒例の花見は今年は急きょ中止して反省の日々を送ることになったことをご報告いたします。



打者－RECORD Tチーム 1軍

名前	打率	試合	打数	安打	打点	本	3	2	盗	犠	四	三
大ノ野	.295	99	325	96	20	6	1	8	11	9	44	55
和ノ田	.319	130	480	153	48	12	2	12	15	32	77	57
真ノ弓	.337	130	504	170	85	34	2	14	7	16	68	79
岡ノ田	.347	130	521	181	76	26	3	21	6	15	56	76
フィル	.341	130	493	168	94	42	0	17	6	18	58	71
木ノ戸	.293	130	437	128	57	21	1	8	9	12	51	51
金ノ森	.308	130	415	128	32	15	2	7	10	13	40	52
平ノ田	.332	87	253	84	31	9	2	6	2	17	28	38
田ノ尾	.321	100	308	99	37	12	2	9	4	10	21	36
横ノ谷	.317	76	240	76	17	6	0	4	4	11	26	30
渡利真	.318	24	22	7	5	3	0	1	0	1	1	1
佐ノ野	.283	33	46	13	12	5	0	0	0	0	1	4
中ノ野	.395	36	43	17	6	3	0	1	0	0	4	2
石 切	.342	33	38	13	3	0	0	0	1	1	4	3
嶋ノ田	.346	44	52	18	3	3	0	1	2	0	5	6

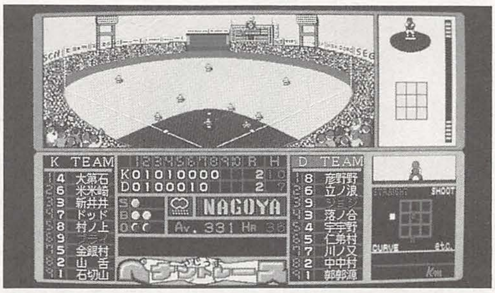
終了［RETURN］ 次［SPACE］



チームーランキング

	チーム	試合数	勝数	負数	分け	勝率	勝差	打率	防御率
1	Kチーム	130	78	46	6	.629	―	.260	2.30
2	Lチーム	130	71	57	2	.555	9.0	.311	4.20
3	Fチーム	130	63	63	4	.500	16.0	.302	4.17
4	Oチーム	130	61	67	2	.477	19.0	.313	4.69
5	Bチーム	130	59	65	6	.476	19.0	.308	4.77
6	Hチーム	130	47	81	2	.367	33.0	.293	5.36

終了［RETURN］ 次［SPACE］



◀やじうまペナントレース

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

めきめきと春めいてきた今日この頃。アーテックも永い冬眠から醒めて，さあ本番だぁ。というわけで，今後はソフト発売予定を守りますから，どうか皆様，発売遅延のお怒りをお鎮めくださいまし……しくしく。あーあ，のっけから謝罪コーナーになってしまった。

では，先月お知らせしたダークレイス速報を，当社の秘蔵っ子，天才「まるひ」デザイナーこと平手佳之に発表してもらいましょう。

平手佳之，当年とって28才。生まれてこのかた，ずーっと暖めてきた企画をここに爆発させる。

RPGは俺にまかせなさい！なんて力強い御言葉なんだ。既存のRPGに，なにか物足りないものを感じる貴方，ディガンの魔石はRPGじゃないという貴方！彼の言葉に耳を傾けるのです。さすれば………

ダーク・レイス速報　平手担当

げげん，なんかすごい紹介の仕方をされてしまった・・・・とゆうわけでダーク・レイスのデザインをやっている平手です。ダーク・レイスについて何か書けと言われたんだけど，どうしようかなぁ。あまり内容をばらすと面白くなくなるし。そうだ，前回のインタビューにいちゃもん，じゃなかった質問がきているので，それの回答を書くことにしよう。

Q：なぜ，最近流行の細かい戦闘・成長システムを採用しなかったのでしょうか？

A：実際の戦闘や成長をより細かくシミュレートすることがゲーム自体の面白さにつながるのかとゆうと，そうとは限らないと思うんですよね。プレイヤーの手間が増える割には，面白くはなっていないのが実情ではないかと。ただし，グラフィックに関しては，いわゆるアニメ調のベタ塗りの絵ではなく，リアルなタッチの絵になっています。グラフィックは凝れば凝るほど，臨場感が増しますからね。

Q：レベルアップの時に，向上するスキルをプレイヤーが自由に選べるのは，変じゃないでしょうか？

A：これも，必要以上のリアリティーよりも，ゲームとしての面白さを重視したからなんです。各キャラクターがどんな行動をしたかを記録しておいて，どのスキルが向上するかを自動的に判断させるのは簡単ですけど，そうすると，そのキャラクターの得意なスキルばかりが向上してしまいがちです。これは，どの様に成長させるかをプレイヤーに押しつけることに——結果的には——なってしまうのではないでしょうか。

モンスター・デザイン大募集

えー，ダーク・レイスの発売日もせまってまいりました（4月末ではなく6月になりましたので，ヨロシク）。もう2か月しかないというのに，「ベーマガの読者から，モンスターのデザインを募集するなんてのもいいんでないかい？」などといいだす大たわけ者がいるんだな，これが。そんなに時間があるわけないのにと思いきや，ゲームデザイン平手の，「まあ面白いからいんじゃないの」。というありがたいお言葉。

というわけで，

ダーク・レイスいきあたりばったりモンスター・デザイン大募集!!

という事になりました。応募はハガキ封書どちらでも結構，募集〆切りは，4月末日（消印有効），デザインが採用された方には，何らかの（実はまだ考えていない）景品をあげてしまおう。

ダーク・レイス＝ロゴ決定!!

ダーク・レイスのロゴです。どうですカッコ良いでしょ（？）ゲームに先がけて，お見せしちゃいます。親しんでください。

DARK WRAITH

今月のイラスト!♥

▲東京都葛飾区・山田二子

▲岐阜市・ネオ・パ

▲岐阜市・小弓沢慧美

▲広島市・茶鈴

▲岐阜県海津郡・クェプル・マヨ

▲東京都江戸川区・竜田

あとがき

私は「らもん」。謎のあとがきライター。こないだ鈴木編集長に「原稿デキタヨー」と勇んで手渡した。そして，アーテック・トレンドを見てビックリ！　大幅に手直しされている。しかも，こっちの方が面白い。さすが……編集長はダテではなかった。

僕も，一応は文章には自信があった。しかし編集の重要さを理解していなかった。

みんなも，投稿する場合には，編集しやすい文章（たとえば，20文字×10行など）にきちんとまとめておけば，各段に掲載される率が高くなるぜ。

イラストは，縮小率を考えてあまり線を細くしないことだね。では，また来月！

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
(株)エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

X68000情報

今月号も私大五郎がこのコーナーを担当させていただきます。

まずは，例によってX68000の新作情報をお送り致します。先月号でお知らせ致しました「パックマニア」遊んでいただいていますでしょうか？……そうそう「パックマン」入りましたよ！！

プログラマが意地でも入れるんだと頑張って皆様の期待どおりに「パックマン」がおまけでつきました。ただしこの「パックマン」は，ほんのお遊びで入れた物ですので原本と違うところが結構ありますが，そこは勘弁して下さい。また，「パックマン」に対する問い合わせ等も受け兼ねますのでご了承下さい。

とにかく「パックマニア」で遊んで気が滅入ったら「パックマン」で遊ぶと……このパターンで頑張ってみて下さい。

同時に進行中の「サンダーブレード」「ニュージーランドストーリー」も順調に開発が進んでいます。完成順序としては「ニュージーランドストーリー」が先になりそうです。「ニュージーランドストーリー」が4月いっぱいくらいでしょうか？「サンダーブレード」は5~6月の完成を目標に開発を行っています。

「えっ！！！ パックマニアを開発したプログラマが空くって？」

ご心配なく！！！すでに次回のゲーム，もちろんX68000のゲーム開発に着手しています。何をやっているかは後のお楽しみ！！！

もったいぶっているようですが，なにせ自由に皆様にお教えできないのが辛い。

さて，それでは今後のX68000の開発日程……といいたいのですが！！！今回もパスさせて下さい。なかなか発表できる時期がこないというのが実情です。もう聞いてもらいたくて喉のそこまで言葉が出かかっているのですが……勘弁。SH，WC，VB，なんてとても言えません。ですから電話してきても絶対にしゃべりませんよ。はるばる遠くから電話代をかけてSPSに「何を開発しているの」「SH, WC, VB, これってな～に？」と質問されてもお教えできないものはできませんので，無駄な電話代を使わないでこのベーマガのSPSスピリッツで発表するまで待っているのが得策ですよ。

「棋太平」これは自社SPSから発売になりますのでどんどんお教えしましょう。といってもまだ開発が始まったばかりで詳しい企画ができていませんので内容について突っ込んだお話はできませんが，今迄の「棋太平」と違ってそう簡単には「棋太平」をギャフンとできないように全く新しい思考ルーチンでみなさまの前にお目見えすることでしょう。だいたい7月頃には詳しい仕様等発表できると思います。

こんなところで 今回のX68000情報は勘弁して下さい。

FM77/AV 「ザ・リターン・オブ・イシター」

さて，次に発売になったFM77/AVの「ザ・リターン・オブ・イシター」についてお話致しましょう。先日の「富士通　電脳遊園地」にも出展致しまして御覧になったかたもおられるでしょうけど…この号が出る時は発売中になっていますが…

「ザ・リターン・オブ・イシター」のシリーズでは最後の機種になってしまって本当に申し訳ありませんでした。広告等ではX1より先に出る予定でしたが事情によって最後になってしまいました。大変ユーザーの方にはお待たせ致しました。

じっくりと「ザ・リターン・オブ・イシター」楽しんで下さい。

それでは次に「SPS-NET」情報です

う～～～～ん！！何を書いたらいいのか考えてしまいます。

書くことがいっぱあいあってのことではないのですが，このところ平穏無事に過ごしているせいかこれといって大きな出来事もなく順調に運営できているといったところでしょうか？

あっ！！そうそう3月1日から「ネットワーキングフォーラム」という企画が始まっています。これは仙台の「コミネット仙台」というところが中心になって仙台市やNTTの協力を得て東北各NETをつないで一つのテーマにそって議論を打ちかわそうという企画です。この企画には東北NETばかりでなく「アスキーNET」「PC-VAN」「NIFTY-Serve」etcなど中央の大きなBBS局も参加しています。

SPS-NETにも専用のボードをもうけて盛んに情報，意見の交換を行っています。参加は自由ですが，必ず本名を書かなくてはいけないという約束があります。そのほかの制約はありません。「ネットワーキングフォーラム」に参加しているBBSの会員であればだれでもOKです。

そのくらいですかね‥ここのところNETでの変わった動きといいますと。
それでは来月号もヨロシク!!

・・・あとがき・・・

ここんとこポカポカとあったかい日が続き，男臭さがこもる開発室のドアも開けっ放しにして仕事をしてるお兄さん達ですが，陽気にさそわれてか，ばかばかキーボードを打つ音も快調です。お茶を運びに入り何気なく見てる移植中のソフトも昨日は何んでもなかったのに今日はぐるんぐるんまわっていたり，すぐ隣ではぎゅいんぎゅいん迫ってきてたり，毎日少しずつ形になっていくようです。日に日にマスターアップが近づくにつれてプレッシャーを感じる反面，そっちが遅れりゃいいなぁとか思っているみたいです。着手したものも，開発中のものも完成度がどのくらいになるかまだまだわかりませんが，どれもこれも今回はなんかすごく格好いい。今から製品になるのがとても待ち遠しいです。ちょっと発売（＊注(株)シャープ）までの期間はあるけどユーザーの方も楽しみにしててくださいね。

最近，SPSスピリッツのページだけなんか字がぎっしり，いろんなご意見はじめ，「これからもX68000のゲームたくさん作ってください」とかとっても嬉しいお葉書はいただきますけど……。オリジナル製品がないせいか？？めっきりイラストの葉書が少なくなりました。う～んやっぱ寂しいよぉ……催促してるわけじゃないけどぉ。イラストに限らずこれからも皆さんからのお手紙やお葉書をお待ちしています。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide

U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンＢＡＳＩＣマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com（Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 **（編集部）**

パソコン本体

ＮＥＣ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5200-07一式	398,000円	有	無	有	有	4	本体,ディスプレイ,プリンター,コボル付	フレックス四日市
PC-9801RA2	345,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801RX2	270,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801LV22	268,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801VM11	248,000円	有	有	有	有	5	CRT•CU-14AD付	（有）リードコナン
PC-9801UV21	238,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801LV21	238,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801VM11	235,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801RX2	230,000円	有	無	無	有	4		㈱ノジマ電気商会
PC-9801VX21	230,000円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
PC-9801VM21	220,000円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
PC-9801VM2	210,000円	有	有	有	有	5	メモリ640KB	ＩＣランドユアサ
PC-9801CV21	198,000円	有	有	有	有	5		（有）リードコナン
PC-9801VM2	198,000円	有	無	有	有	4		マイコンランド上田店
PC-9801VM21	195,000円	有	無	無	有	4		㈱ＯＡシステムプラザ
PC-9801UV11	185,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801VM2	185,000円	有	無	有	有	4	メモリー640KB	フレックス四日市
PC-9801VM2	178,000円	有	有	有	有	4		㈱ソフトクリエイト
PC-9801UV11	160,000円	有	有	有	有	5		㈱ノジマ電気商会
PC-9801VM2	160,000円	有	無	無	有	3		㈱丹沢電機商会
PC-9801XAmodel2	148,000円	無	無	無	有	3		㈱ＯＡシステムプラザ
PC-9801F2(2HD)	148,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9801M2	148,000円	有	無	無	有	3		マイコンランド上田店
PC-9801M2	145,000円	有	無	有	有	3	第2水準漢字チップ付	マイクロアーツ
PC-9801M2	123,000円	有	有	無	有	3		㈱ソフトクリエイト
PC-9801VF2	100,000円	有	無	無	有	4	2DD2ドライブ	マイクロアーツ
PC-9801LTmodel1	95,000円	有	無	有	有	4		ＩＣランドユアサ
PC-9801F2	90,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9801LT	90,000円	有	無	有	有	5		ＩＣランド・キタジマ
PC-9801F2	82,000円	有	無	無	有	3	640KB仕様	マイクロアーツ
PC-9801U2	75,000円	有	無	無	有	3	640KB仕様	マイクロアーツ
PC-9801V2	70,000円	有	有	無	有	4		㈱ソフトクリエイト
PC-9801E	68,000円	有	有	有	有	3		㈱ソフトクリエイト
PC-9801+PC9881	55,000円	有	無	無	有	3	本体とドライブでセット	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
PC-9801+PC-9881	54,800円	無	無	無	有	3	8インチドライブ付	㈱ＯＡシステムプラザ
PC-9801E	53,000円	有	無	無	有	3	漢字ROM付	マイクロアーツ
PC-9801	40,000円	有	無	無	有	3	漢字ROM付	マイクロアーツ
PC-9801	38,000円	有	無	無	有	3	RAM384K,漢ROM付	フューチャーランド北本
PC-88VA	200,000円	有	無	有	有	3	MS-DOS他ソフト付	ＩＣランドユアサ
PC-8801FE	168,000円	有	有	有	有	5	CRT•PC-KD863G付	（有）リードコナン
PC-88VA	145,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MR	130,000円	有	無	有	有	4	ディスプレイPC-TV452付	ＩＣランドユアサ
PC-8801MA2	122,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-8801MA	106,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-8801MH	95,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフトクリエイト
PC-8801FE	93,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-8801FE	89,800円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MR	82,000円	有	有	有	有	3		㈱ソフトクリエイト
PC-8801FH	80,000円	有	無	有	有	3		ＩＣランドユアサ
PC-8801SR	79,000円	有	有	無	有	3		ダイナ
PC-8801FH／30	78,000円	有	無	有	有	4	ブラック	マイクロアーツ
PC-8801MR	77,000円	有	無	有	有	3	2D/2HDタイプ	マイクロアーツ
PC-8801MR	75,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース
PC-8801MR	75,000円	有	無	有	有	4		ＩＣランド・キタジマ
PC-8801FH	74,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフトクリエイト
PC-8801SR／30	70,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8801SR	70,000円	有	無	有	有	4		㈱丹沢電機商会
PC-8801FR	69,800円	有	有	無	有	3		ダイナ
PC-8801FR／30	68,000円	有	無	無	有	3	V2モードOK	マイクロアーツ
PC-8801SR／30	68,000円	有	無	無	有	3	V2モードOK	マイクロアーツ
PC-8801FR	68,000円	有	有	有	有	3		㈱ソフトクリエイト
PC-8801SR／30	68,000円	有	有	無	有	3		㈱ソフトクリエイト
PC-8801FR／30	68,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-8801SR／30	65,000円	有	無	無	有	3	マニュアル一部なし	㈱ＯＡシステムプラザ
PC-8801SR	65,000円	有	無	無	有	4		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
PC-8801FR／30	65,000円	有	無	無	有	4		ＩＣランド・キタジマ
PC-8801SR	65,000円	有	無	無	有	3		㈱丹沢電機商会
PC-8801FH	50,000円	有	有	無	有	4		メルバ高知
PC-8801mkⅡ／30	42,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8801mkⅡ／30	40,000円	有	無	無	有	3	入門書付き	マイクロアーツ
PC-8801mkⅡ／30	35,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース
PC-8801	15,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
PC-8801	15,000円	有	無	無	無	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8001SR	30,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱[illegible]店パソコンフロアー
PC-8001mkⅡ	10,000円	有	無	有	有	3	デモテープなし	マイクロアーツ
PC-8001	9,800円	有	無	無	有	3	RAM32KB	㈱日本マイコン流通センター
PC-6601	14,800円	有	無	無	無	1	RS-232C付	(有)[illegible](マイコンショップアイダワ)
PC-100model20	30,000円	有	無	無	有	4	JSWORD•マルチプラン付	フューチャーランド北本

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JX3+ディスプレイ	80,000円	有	無	有	有	5	RAM付	ICランド・キタジマ

アップル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Macintosh Plus	298,000円	有	有	有	有	5	PDS3MB付	マイコン・スクウェア・アライ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286X STD	319,800円	有	有	有	有	5	CRT・PC-286CDII付	(有)リードコナン
PC-286LE STD	228,000円	有	有	有	有	5		(有)リードコナン
PC-286L-N	210,000円	有	有	有	有	5	新古品	マイコンランド上田店
PC-286VE STD	195,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286V	180,000円	有	無	有	有	4		㈱丹沢電機商会
PC-286V STD	170,000円	有	無	無	有	4		㈱ノジマ電気商会
PC-286L STD-S	138,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
X1turboZ	131,000円	有	有	有	有	4		無線パーツ㈱富山店
X1turboZ II	125,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフトクリエイト
X1turboZ	70,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
X1turboZ	69,800円	有	有	有	有	4		フレックス㈱マイコンショップパートナー
X1turboZ	69,000円	有	無	有	有	4	2D/2HDタイプ	マイクロアーツ
X-1turbo III	63,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
X1turbo III	60,000円	有	無	有	有	4	ブラックタイプ	マイクロアーツ
X1turbo II	59,000円	有	無	無	有	3	グレータイプ	マイクロアーツ
X-1turbo II	55,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
X1turbo／40	52,000円	有	無	有	有	3		マイクロアーツ
X1turbo／30	50,000円	有	無	無	有	3	グレータイプ	マイクロアーツ
X1turbo／40	49,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1turbo／30	45,000円	無	無	無	有	4		㈱OAランド
CZ-822CB	25,000円	有	有	有	有	5	超A級品,10台限り	㈱OAランド
X1F／10	14,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ-800CS	8,000円	有	無	有	有	4		FM-LAB釧路
CZ-803CR	8,000円	有	無	無	無	4		FM-LAB釧路
MZ-2200	25,000円	有	有	有	有	4	新古品	益田パソコンランド(石見電業社)
MZ-80B	23,000円	有	無	無	有	3	G-RAM, I/0ポート付	マイクロアーツ
MZ-2200	20,000円	無	無	無	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
MZ-1500	15,000円	有	無	有	有	3	クイックディスク	マイクロアーツ
MZ-1500	15,000円	有	有	有	有	5	新古品	益田パソコンランド(石見電業社)
MZ-2200+カセット	15,000円	有	無	有	有	5		ICランド・キタジマ
MZ-1500	15,000円	有	無	無	有	2	コーカラJ付	㈱OAシステムプラザ横浜店
X68000EXPERT HD	352,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000ACE-HD	348,000円	有	有	有	有	5	グレータイプ・CRT・CZ-601D-GY付	(有)リードコナン
X68000ACE-HD	269,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X68000ACE-HD	268,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000EXPERT	268,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000ACE	230,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000PRO	226,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000	198,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1twin	65,000円	有	有	有	有	5	展示品	㈱日本マイコン流通センター
X1twin	55,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱OAシステムプラザ横浜店
X1twin	55,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1G／30	50,000円	有	有	有	有	5		マイコンランド上田店
X1twin	49,000円	有	無	有	有	4		マイクロアーツ
X1twin	48,800円	有	有	有	有	5		(有)相岡商店(マイコンショップアイザワ)
X1twin	39,800円	有	無	有	有	5	3ケ月保証	九十九電機㈱
X-1G	39,800円	有	有	有	有	5		マイコン・スクウェア・アライ
X1G／30	35,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
X1F／30	30,000円	有	無	無	有	3	2ドライブタイプ	マイクロアーツ
X1G／30	30,000円	有	無	有	有	4		マイクロアーツ
X1G／30	29,800円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱
X1G／10	16,800円	有	有	有	有	5	新古品,1台限り	㈱日本マイコン流通センター
X1G／10	16,000円	有	有	有	有	5		マイコンランド上田店
X1C	9,800円	無	無	有	無	4		(有)リードコナン
X1G／10	9,800円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱OAシステムプラザ横浜店

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HB-F900	84,800円	有	有	有	有	4	MSX2,3.5″2DD×2ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
HB-F1XDJ	48,000円	有	無	有	有	4	MSX2＋	マイクロアーツ

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-A1WX	48,000円	有	無	有	有	4	MSX2＋	マイクロアーツ
FS-4000	29,800円	有	無	有	有	3	ワープロパソコン,MSX	㈱日本マイコン流通センター
FS-A1mk II	19,800円	有	無	有	有	4	MSX2(テンキー付)	マイクロアーツ
A1mk II	19,800円	有	有	有	有	5	展示機	フレックス㈱マイコンショップパートナー
FS-A1mk II	19,800円	有	有	有	有	3	MSX2	㈱日本マイコン流通センター
FS-A1	16,000円	有	無	有	有	3	MSX2	マイクロアーツ

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB6892	18,000円	有	無	無	有	3	ベーシックマスターレベル3マークV	㈱日本マイコン流通センター
MB-S1／10	15,000円	有	有	有	有	4	新古品	益田パソコンランド(石見電業社)

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMTOWNS／1セット	398,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
FM-R50FD	220,000円	有	有	有	有	5	展示機	フレックス㈱マイコンショップパートナー
FM-50FD	190,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FMR-30BX	128,000円	有	無	有	有	4	3.5″2HD2基オアシスワープロ機能内蔵	㈱日本マイコン流通センター
FMR-30FD	98,000円	有	無	有	有	5		ICランド・キタジマ
FM77AV40EX	90,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM-16β	75,000円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ
FM77AV20EX	69,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
FM77AV40EX	66,000円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	マイクロアーツ
FM77AV20EX	60,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM77AV40	60,000円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	マイクロアーツ
FM77AV20EX	59,800円	有	有	有	有	4	3.5″2ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
FM77AV20	55,000円	有	無	有	有	3	3.5″2ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
FM77AV20	49,800円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ横浜店
FM77AV20	48,000円	有	無	有	有	4		FM-LAB釧路
FM-11AD2	48,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
FM77AV20	43,000円	有	無	有	有	3	4096色アナログ	マイクロアーツ
FM77AV2EX	42,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱OAシステムプラザ
FM-77L4	39,800円	有	無	無	有	2		㈱OAシステムプラザ横浜店
FM-77D2	38,000円	有	無	無	有	3		㈱ノジマ電気商会
FM77AV2	35,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース
FM-77L2	35,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
FM-77	35,000円	有	無	有	有	4		ICランド・キタジマ
FM-77D2	35,000円	有	無	有	有	3	3.5″2ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
FM-77L4	33,000円	有	無	有	有	5		㈱OAランド
FM-77D2	32,000円	有	無	有	有	3	3.5インチ2ドライブ	マイクロアーツ
FM-77D1	30,000円	有	無	有	有	3	3.5″1ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
FM-NEW7	20,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
FM-7	20,000円	無	無	無	有	3	データレコーダ＋プリンタ付	ICランドユアサ
FM-NEW7	12,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-7	10,000円	有	無	無	無	4		ICランド・キタジマ
FM-NEW7	9,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
FM-7	7,000円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ
FM-NEW7	7,000円	有	無	無	有	4		FM-LAB釧路

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5913L(G)	89,800円	有	有	無	有	5	展示品処分	㈱OAシステムプラザ横浜店
N-5911	32,000円	有	有	有	有	5	6ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
JB-1203M	14,800円	無	無	無	有	3	2000文字グリーンモニタ	㈱日本マイコン流通センター
PC-TV453N	89,800円	有	有	有	有	5		メルバ高知
PC-KD551	40,000円	無	無	無	有	3	デジタル14型カラー	マイクロアーツ
PC-KD551	40,000円	有	無	無	無	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
K-12855	39,800円	有	有	有	有	5		ダイナ
KD-551	38,000円	無	無	無	有	3		㈱OAランド
PC-KD552K	37,000円	有	無	無	無	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
PC-KD551	30,000円	無	無	無	有	3	ケーブル付	㈱ノジマ電気商会
PC-KD251	20,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-KD251K	18,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
PC-KD351	12,000円	有	無	有	有	4	200ラインカラー	OTKコンピュータプラザ
PC-8054K	25,800円	有	無	無	有	3	2000文字デジタル	㈱日本マイコン流通センター
PC-8054	24,800円	有	無	無	有	3	2000文字デジタル	㈱日本マイコン流通センター
PC-8053	21,800円	無	無	有	有	3	デジタル	㈱日本マイコン流通センター
PC-8058	20,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-8048K	18,000円	有	無	有	有	3	1000文字デジタル	㈱日本マイコン流通センター
N5921	19,800円	有	無	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱

加賀電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SV-650	45,000円	有	無	無	無	4		九十九電機㈱
VISION IV	43,000円	有	無	無	無	3		九十九電機㈱

サンヨー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT147H	52,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
CMT147L	50,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT147S	48,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT-147L	39,000円	無	無	無	有	4		メルバ高知
CMT-146L	35,000円	有	有	無	有	4		メルバ高知

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-600C	78,000円	有	有	有	有	4		無線パーツ㈱富山店
CU-14CD	52,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CU-14AD	48,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱OAシステムプラザ横浜店
CU-14A2	45,000円	無	無	有	有	4		フレックス四日市
CU-14H1	35,000円	有	無	有	有	3	4050文字カラー	マイクロアーツ
CZ-820D	32,000円	有	有	有	有	5		マイコンランド上田店
CU-14FA	29,000円	無	無	有	無	3	FM77AV用	マイクロアーツ
CU-14F1	20,000円	有	無	有	有	3	2000文字カラー	マイクロアーツ
CU-14G	20,000円	無	無	有	有	3	2000文字カラー	マイクロアーツ
CZ-870DE	69,800円	有	無	有	有	5	1ケ月保証	九十九電機㈱
CZ-600DB	60,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
CZ-850D	52,000円	有	無	有	有	4	4050文字カラーTV付	マイクロアーツ
CZ-820D	32,000円	有	無	有	有	4	2000文字カラーTV付	マイクロアーツ
CZ-140DR	26,000円	有	無	無	有	3	2000文字カラーTV付	マイクロアーツ
14M114C	39,800円	無	無	無	有	3		㈱ユーバース
14M-131C	20,000円	無	無	無	有	4		フレックス四日市
MZ-1D24	59,000円	有	無	無	無	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
MZ-1D24	39,800円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱OAシステムプラザ横浜店
MZ-1D01	27,800円	無	無	有	有	4	2000文字デジタル	㈱日本マイコン流通センター

東映通商

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FTC-1420	18,000円	有	無	有	有	4	1600文字デジタル	㈱日本マイコン流通センター

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TH14-NM2G	20,800円	無	無	無	有	3	デジタル	㈱日本マイコン流通センター

ニデコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NH-12D9	27,800円	有	無	有	有	3	2000文字デジタル	㈱日本マイコン流通センター

ビクター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GD-V140	50,000円	有	無	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-DPC433	69,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
MB27343	19,800円	有	無	有	有	3	デジタル	㈱日本マイコン流通センター
DM405S	32,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
14CT-D27V	13,800円	無	無	無	無	2	TVチューナ付2000文字	(有)相沢時計店(マイコンショップアイザワ)

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9881N	59,000円	有	無	無	有	3	PC-9801用8インチ	マイクロアーツ
PC-9881	40,000円	無	無	無	有	3	初代PC-9801用8インチ	マイクロアーツ
PC-9881	39,800円	無	無	有	有	3	PC9801用8″	㈱日本マイコン流通センター
PC-9881	38,000円	有	無	有	有	4	8インチ2ドライブ,電源内蔵	フューチャーランド北本
PC-9831-4W	38,000円	有	有	有	有	5	新古品	フューチャーランド北本
PC-9881	29,000円	有	無	有	有	4	8インチ2ドライブ	OTKコンピュータプラザ
PC-80S31	38,000円	無	無	無	有	4		㈱OAランド
PC-80S31	30,000円	有	無	有	有	3	PC-8801用2D	マイクロアーツ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TF-10FM	32,000円	無	無	無	有	3	FM用2D	マイクロアーツ
TF-10PC	29,800円	有	無	有	有	3	5″2D	㈱日本マイコン流通センター
TF-20PC	29,800円	有	無	有	有	3	5″2D	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-520F	48,000円	有	無	無	有	3	5インチ2HD	マイクロアーツ
MZ-1F07	45,000円	無	無	無	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
CZ-502F	36,000円	有	無	有	有	3	5インチ2D	マイクロアーツ
CZ-800F	34,800円	有	無	有	有	3	X1用5″2D	㈱日本マイコン流通センター
CZ-31FR	4,980円	有	無	無	有		1ケ月保証	九十九電機㈱

東京電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LHD-32N	43,000円	有	無	無	有	4	20MBハードディスク	マイクロアーツ
LFD-550PC用	40,000円	有	有	有	有	5	インターフェースなし	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-FD1	21,000円	有	無	有	有	3	MSX用FD	マイクロアーツ

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MP-3376	15,000円	有	有	有	有	4	新古品	益田パソコンランド(石見電業社)

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB27611	34,800円	有	無	有	有	4	FM77AV用ケーブル付	㈱日本マイコン流通センター

東京電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
K-305/FM用50+2D	30,000円	有	無	有	有	4		ICランド・キタジマ

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NM9950 II	110,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
NM-9950 II	90,000円	有	有	有	有	3		ダイナ
NM-9900	68,000円	有	無	無	有	4		九十九電機㈱
PC-PR201H_2	100,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
PC-PR201G	95,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-PR201	79,800円	有	有	有	有	4	136桁, 24ドット	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR101TL2	55,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-PR201TL	49,800円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-PR101TL	45,000円	有	無	無	有	3	シートガイド付,1ケ月保証	九十九電機㈱
PC-PR101T	38,800円	有	無	有	有	3	シートガイドなし	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR104	25,800円	有	無	無	有	3	24ドット,ラインプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR201-23	9,000円	有	無	有	有	4	PC-PR201用トラクタフィーダ	㈱日本マイコン流通センター
PC-8027	30,000円	有	有	有	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-8027	12,000円	有	無	有	有	2		㈱ノジマ電気商会
PC-8024	10,000円	有	無	有	有	5	9ドットプリンタ	マイクロアーツ
NM-9200RO	34,800円	有	無	無	有	3	136桁, 18ピン	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
VP-4800	210,000円	有	有	無	有	5	展示品処分	㈱OAシステムプラザ横浜店
VP1000PC	95,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
VP-1000PC	94,800円	有	有	有	有	5	新古品	マイコンランド上田店
HG-2000	85,000円	有	無	無	有	4		九十九電機㈱
AP800PC	78,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
VP-80K	58,000円	有	無	無	有	4	カットシードフィーダー付1ケ月保証	九十九電機㈱
AP550PC	52,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
UP-130K	39,800円	有	無	有	有	4	トラクターフィーダー付	フレックス四日市
JP-80	29,800円	有	無	有	有	4	カラープリンタ	㈱日本マイコン流通センター
AP-80K	28,800円	有	無	無	有	3	PC対応	㈱ノジマ電気商会
RP-80F／TⅡK	15,000円	有	無	無	有	2		㈱ノジマ電気商会
TP-80E	10,000円	有	無	有	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ8PC4	78,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ8PC3	52,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ8PK9	44,800円	有	有	有	有	4	80桁, 24ピン	㈱日本マイコン流通センター
CZ-800P(R)	24,800円	有	無	有	有	3	X1用ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
MZ-1P19	79,800円	有	無	無	有	3	カットシートフィーダー付	(有)相沢時計店(マイコンショップアイザワ)

スター精密

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-3415CL	103,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
AR-2400HQ	85,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
AR-2415	69,800円	有	有	有	有	5		マイコンランド上田店
AR-2415	64,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
TX-24CL	49,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

精工舎

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GP-80DB	9,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
GP-500M	5,000円	有	無	有	有	3	リボン2本付	マイコン・スクウェア・アライ

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MP-1041A	15,000円	有	有	有	有	3	新古品	益田パソコンランド(石見電業社)

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-PR353A	70,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
FM-PR203BⅡ	25,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
MB-27411	40,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
MB27404	19,800円	無	無	無	有	3	FM7用	㈱日本マイコン流通センター

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1724P	67,800円	有	有	有	有	5		マイコンランド上田店
M1724P	63,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RP-80F／TⅡ	18,800円	有	無	無	有	3	80桁, ドット	㈱日本マイコン流通センター

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪mini7H	115,000円	有	有	有	有	4		無線パーツ㈱富山店
NWP-8N	80,000円	有	無	有	有	4		ICランドユアサ
文豪carry word	65,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
PWP-50CW	59,800円	有	有	有	有	5		(有)リードコナン
文豪mini5GX	50,000円	有	無	有	有	4		マイクロアーツ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ワードバンクLXT	65,800円	有	無	無	有	3	3.5"FDD付	㈱日本マイコン流通センター
ワードバンクLX	54,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PWP-PEN	19,800円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HW-2000V	99,800円	有	有	有	有	5		無線パーツ㈱富山店

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SWP-M21	54,000円	有	無	有	有	3	3.5"FDD付	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WV-500	79,800円	有	有	有	有	5		(有)リードコナン

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ルポ90FⅡ	70,000円	有	有	有	有	4		マイクロアーツ
ルポ80F	64,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
ルポ70GX	48,000円	有	無	有	有	4		マイクロアーツ

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
U1SPRO	80,000円	有	有	有	有	5	バックライト付	OTKコンピュータプラザ
FW-U1SPPRO	69,000円	有	無	有	有	4	白液晶バックライト付	マイクロアーツ
U1PROmkⅡ	65,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
FW-K103	60,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OASYS 30AFⅢ	150,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
OASYS 30MS	123,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
OASYS 30AFⅡ	108,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
OASYS 30SF	80,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
OASYSフロム10S	65,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
OASYS 30AF	48,000円	有	無	有	有	4		FM-LAB釧路

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
イメージファイト	115,000円	有	有	有	有	4		テクナート
イメージファイト	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
最後の忍道	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
Mr.ヘリの大冒険	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
R-TYPE	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
R-TYPE	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
R-TYPE	50,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ビジランテ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
迷宮島	30,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
迷宮島	25,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

アタリ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ペーパーボーイ	70,000円	有	有	有	有	4	コントローラ付	テクナート
ガントレット	55,000円	有	有	有	有	4	配線ずみ, アンプ付	テクナート

アルファ電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エクイテス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スプレンダーブラスト	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
高校野球	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングサッカー	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボールⅡ	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
将棋	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	3,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ウッドプレイス

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ザ・ディープ	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

SNK

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
怒Ⅲ	148,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
脱獄	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
脱獄	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スカイソルジャー	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
航空騎兵物語	50,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ゲバラ	48,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ファイティングサッカー	48,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ゴールドメダリスト	38,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
サイコソルジャー	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サイコソルジャー	30,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
怒号層圏	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
バトルフィールド	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
名人戦	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アテナ	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ASO	15,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
怒号層圏	15,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
バドルマニア	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
バドルマニア	9,000円	有	無	有	有	4		㈱秀和
アテナ	9,000円	有	無	有	有	4		㈱秀和

カプコン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
大魔界村	125,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
大魔界村	125,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ロストワールド	110,000円	有	有	有	有	4	パネル, ハーネス付	テクナート
ロストワールド	98,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
F1ドリーム	45,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
F1ドリーム	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
1943改	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ラストデュエル	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
虎への道	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
1943	35,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
1943	30,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
虎への道	30,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ブラックドラゴン	25,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ブラックドラゴン	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サイドアーム	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
闘いの挽歌	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サイドアーム	20,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
魔界村	19,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
サイドアーム	18,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
闘いの挽歌	16,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
アレスの翼	15,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ラッシュ&クラッシュ	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ガンスモーク	13,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
セクションZ	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
エグゼドエグゼズ	10,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ロストワールド	100,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱秀和

九娯娯楽

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エアーウルフ	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

コナミ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MIA	138,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
バッドランズ	120,000円	有	有	有	有	4	ディスプレイ付	テクナート
ハードパンチャー	120,000円	有	有	有	有	4	グラディウスⅡのROM付	㈱秀和
ハードパンチャー	110,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ハードパンチャー	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サンダークロス	90,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
グラディウスⅡ	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
グラディウスⅡ	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
A-JAX	70,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ガルカ	60,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ガルカ	60,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
クレージーコップ	52,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
悪魔城ドラキュラ	50,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ガルカ	50,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ニャンニャンパニック	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ライフフォース	45,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン

サラマンダ	45,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ライフフォース	45,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
サラマンダ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ライフフォース	40,000円	有	有	有	有	4	.	テクナート
サラマンダ	40,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
グラディウス	35,000円	有	無	有	有	4	電源付	㈱玉屋
ラビリンスランナー	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ラビリンスランナー	28,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ハイパースペシャル	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
バトランティス	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
恋のホットロック	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
恋のホットロック	25,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
フラックアタック	25,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ラビリンスランナー	25,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
グラディウス	20,000円	有	有	有	有	4	電源は10,000	㈱秀和
ミスター五右衛門	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
メガゾーン	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
新入社員とおる君	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ザ・ハスラー	10,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
少林寺ロード	9,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ピンポン	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スーパーヘリ	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ブーヤン	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ザ・ハスラー	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

サン電子

ぺったんピュー	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
マーカム	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
いっき	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ザ・ギネス	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

聖ドラゴン	138,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
P-47	60,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
魔魅伝説	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
エクセライザー	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
バルトリック	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
銀河任侠伝	20,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ぶたさん	19,000円	有	有	有	有	4	新品専用ハーネス付	㈱秀和
ぶたさん	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
シティコネクション	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アーガス	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ノーティボーイ	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ポップフレーマー	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
フィールドコンバット	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

タフターフ	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
モンスターレア	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ダイナマイトダックス	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ダイナマイトダックス	80,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
獣王記	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ソニックブーム	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
獣王記	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ソニックブーム	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スケバン雀士竜子	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ファンタジーゾーン	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ファンタジーゾーン	35,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
モンスターランド	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
UFO戦士ようこちゃん	20,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ファンタジーゾーンII	18,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
オパオパ	18,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ワンダーボーイ	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
青春スキャンダル	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
フリッキー	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
忍者プリンセス	13,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
アッポー	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
カロリー君vsモグラニアン	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
フリッキー	10,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
オパオパ	10,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
シンドバットミステリー	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セタ

スーパーリアル麻雀PIII	70,000円	有	有	有	有	4	かすみちゃん本付	㈱秀和
スーパリアルPII	28,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
スーパーリアル麻雀PII	28,000円	有	有	有	有	4	かすみちゃん本付	㈱秀和
スーパーリアルPII	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアル麻雀PI	14,000円	有	有	有	有	4	かすみちゃん本付	㈱秀和
スーパーリアル麻雀PI	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

達人	100,000円	有	有	有	有	4		テクナート
達人	100,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
飛鳥&飛鳥	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ダライアス	85,000円	有	無	無	無	4	セレクトSW付	タイムマシン
ニュージーランドストーリー	78,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ヘビーユニット	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
究極タイガー	60,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ラスタンサーガ	60,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
レインボーアイランド	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
地獄めぐり	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ラスタンサーガ	60,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ヘビーユニット	55,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
歌舞伎Z	48,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
歌舞伎Z	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ハレーズコメット	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
中華大仙	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
功里金団	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
中華大仙	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
中華大仙	35,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
バブルボブル	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
飛翔鮫	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
飛翔鮫	35,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
レイメイズ	29,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ワードナの森	28,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ワードナの森	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ドクタートッペル探険隊	25,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
陸海空	20,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
黄金の城	18,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
エクスタミネーション	15,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
奇々怪界	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
草野球	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ウィズ	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バグマン	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
奇々怪界	8,000円	有	無	有	有	4		㈱秀和
チャイニーズヒーロー	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リングファイター	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

データイースト

ロボコップ	110,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ロボコップ	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
コブラコマンド	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スタジアムヒーロー	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
SRD	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スタジアムヒーロー	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
SRD	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
SRD	28,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ブレイウッド	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サイドポケット	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
のぼらんか	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
空手道	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スチャラカ空中戦	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バーニングラバー	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プロサッカー	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバレーション	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プロテニス	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

ダブルドラゴン	55,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
西遊降魔録	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
西遊降魔録	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
エキサイティングアワー	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
熱血高校ドッジボール部	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
熱血高校ドッジボール部	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
熱血硬派くにお君	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
熱血硬派くにお君	10,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
熱血高校ドッジボール部	8,000円	有	無	有	有	4		㈱秀和

テクモ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
シルクワーム	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ジェミニウイング	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワールドカップ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スターフォース	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
センジョウ	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スイマー	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ガズラー	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
フェリオス	150,000円	有	有	有	有	4		テクナート
未来忍者	125,000円	有	有	有	有	4		テクナート
未来忍者	120,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
オーダイン	115,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アサルト	110,000円	有	有	有	有	4	パネル付	テクナート
スプラッターハウス	105,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スプラッターハウス	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ロンバーズ	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
メルヘンメイズ	85,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ドラゴンスピリット	85,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ドラゴンスピリット	85,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ワンダーモモ	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワンダーモモ	50,000円	有	有	有	有	4	新品専用ハーネス付	㈱秀和
源平討魔伝	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
源平討魔伝	48,000円	有	有	有	有	4	新品専用ハーネス付	㈱秀和
ガントレット	40,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
バラデューク	20,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バラデューク	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ドラゴンバスター	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
モトス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ドルアーガの搭	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
リブルラブル	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
フォゾン	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
トイポップ	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーゼビウス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
バラデューク	14,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ドラゴンバスター	14,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ギャプラス	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
メトロクロス	10,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
マッピー	8,000円	有	無	有	有	4		㈱秀和

日物

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
テレフォン麻雀	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
花のもも子組	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
花のももこ組	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
麻雀刺客	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アームドF	40,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
花のもも子組	38,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
麻雀刺客	38,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
クレイジークライマーII	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アームドF	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
麻雀刺客	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
子連れ狼	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
麻雀殺人事件	28,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
テラフォース	28,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ダンガー	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
レジオン	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
妖魔忍法帖	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ギャリバン	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
クイズハイホー	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
クリスタルギャル	5,000円	有	無	有	有	4		㈱秀和

任天堂

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ドンキーコングIII	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ビデオシステム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ファンクラブ	108,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
麻雀ファンクラブ	108,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アイドル麻雀放送局	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アイドルマージャン	55,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
ラビオレプス	34,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
お雀子クラブ	15,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付	㈱キョーワインターナショナル
お雀子ハイスクール	5,000円	有	無	有	有	4		㈱秀和
お雀子クラブ	4,000円	有	無	有	有	4		㈱秀和

フェイス

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
麻雀学園II	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
麻雀学園II	55,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン

ユウガ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
麻雀学園I	38,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン

ホームデーター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
鹿鳴館	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
麻雀クリニック	30,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
放浪記 掟	27,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン

三木商事

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
かぐや姫	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
カメラ小僧	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

UPL

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
アークエリア	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
XXミッション	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ミュータントナイト	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者くん阿修羅の章	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者くん阿修羅の章	15,000円	有	有	有	有	4		㈱秀和
ノバ2001	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者くん	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98H51	100,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
PC-CM202	32,000円	有	有	有	有	5	展示品・1200ボーモデム	フューチャーランド北本
PC-8801-17	20,000円	有	無	有	有	4	ビデオアートボード	マイクロアーツ
PC-8801-24	20,000円	有	無	無	有	4	サウンドボードII	マイクロアーツ
PC-8801-23	20,000円	有	無	無	有	4	サウンドボードII	マイクロアーツ
PC-PR201-02K	18,000円	有	有	有	有	5	201用第2水準漢ROM	フューチャーランド北本
PC-9801-09	17,000円	有	有	有	有	5	640K用インターフェース	フューチャーランド北本
PC-9801用FM音源ボード	15,000円	有	無	無	無	3		九十九電機㈱
PC-9866	8,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱OAランド
PC-8801-13	5,000円	有	無	有	有	3	パラレルインターフェースボード	マイクロアーツ
PC-DR311	5,000円	無	無	無	無	3	データレコーダ	九十九電機㈱

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HDD-20S	50,000円	有	無	有	有	4	ハードディスク20M	㈱OAランド
VP-1000PTV	5,000円	有	無	有	有	4	VP-1000用トラクター	九十九電機㈱

オムロン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MD2400A	32,000円	有	有	有	有	5	2400ボーモデム	マイコン・スクウェア・アライ

関西電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KSW-D15	8,000円	有	有	有	有	5	アナログRGB切替器	フューチャーランド北本

キャノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FC-3	59,800円	有	有	有	有	5	コピー機(新品)	マイコンランド上田店
FC-3	49,800円	有	無	無	有	3	ミニコピア	㈱日本マイコン流通センター

KORG

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1	158,000円	有	有	無	有	5	マルチティンバーシンセ	マイコン・スクウェア・アライ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-620H	100,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
AN-8TU	20,000円	有	無	有	有	4	パソコンチューナ	マイクロアーツ
CZ-8BV2	16,000円						カラーイメージボード	マイクロアーツ
CZ-8BS1	12,000円	有	無	有	有	4	FM音源ボード	マイクロアーツ
CZ-8BK3	9,800円	有	無	無	無	4	JIS第2水準漢字ROM	九十九電機㈱
CZ-8RL1	8,000円	有	無	無	無	4		FM-LAB釧路
MZ-1X22	7,800円	有	無	有	有	4		九十九電機㈱
CZ-8RL1	6,000円	有	無	無	無	3	X1用データレコーダ	マイクロアーツ
MZ-1T02	5,000円	無	無	無	有	3		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
MZ-1M08	1,980円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
MZ-5Z002	980円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
CZ-81TR	800円					5	スタンド新品	㈱OAランド

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-CA1	19,000円	有	無	有	有	4	音源ユニット(MSX)	マイクロアーツ

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PS-400R	39,000円	有	有	有	有	5	展示品・プリンターバッファー	フューチャーランド北本

ローランド

DXY-980	98,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
MPU-PC98	19,800円	無	有	無	有	3	98用MIDIインターフェース	マイコン・スクウェア・アライ

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■FM-LAB釧路:〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
- ■ICランドユアサ:〒076　北海道富良野市幸町2-18　☎0167-23-3236
- ■(有)リードコナン:〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
- ■マイコンショップパートナー:〒387　長野県更埴市屋代2451　☎0262-72-1817
- ■マイコンランド上田:〒386　長野県上田市中央西1-15-28　☎0268-24-3515
- ■OTKコンピュータプラザ:〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516
- ■ICランドキタジマ:〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
- ■九十九電機(株):〒101　東京都千代田区外神田1-16-10　☎03-251-0987
- ■(株)玉屋:〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5524
- ■(株)キョーワインターナショナル:〒141　☎東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F　☎03-448-0832
- ■(株)日本マイコン流通センター:〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455
- ■(株)OAランド:〒150　東京都渋谷区円山町20-4　☎03-770-7080
- ■タイムマシン:〒183　東京都府中市新町3-15-5　☎0423-67-1129
- ■ノジマ電気商会:〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0427-53-1422
- ■(株)OAシステムプラザ　横浜店:〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F　☎045-314-6634
- ■マイコンショップアイザワ:〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
- ■マイコン・スクウェア・アライ:〒259-01　神奈川県平塚市紅谷町17-2　☎0463-23-8484
- ■マイクロアーツ:〒228　神奈川県座間市入谷5-2591-19 2F　☎0462-54-3300
- ■フューチャーランド北本:〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
- ■パソコンハウス・ダイナ:〒460　愛知県名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル1F　☎052-261-7830
- ■OAシステムプラザ名古屋店:〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル　☎052-332-5233
- ■丹沢電機商会:〒400　山梨県甲府市伊勢1-10-3　☎0552-33-0033
- ■ジャスコ(株)岡崎店パソコンフロアー:〒444愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F☎0564-23-4960
- ■フレックス四日市店:〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
- ■ユーバース日本橋店:〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016
- ■(株)秀和:〒556　大阪市浪速区日本橋5-12-9　☎06-632-6644
- ■テクナート:〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641
- ■無線パーツ(株)富山店:〒939　富山県富山市掛尾町297-1　☎0764-21-6822
- ■益田パソコンランド:〒698　島根県益田市駅前町29-5　☎0856-22-0396
- ■メルバ高知:〒780　高知市北川添45-3　☎0888-83-1612

FM-7/77/AV プログラム大全集 II

FM-7/77/AVシリーズ用
ソフト78本を満載！

同シリーズのプログラム大全集第2弾登場

大好評発売中!!

B5判 292頁　定価1,600円(送料300円)

4月1日より消費税導入に伴ない出版物・郵便料金にも消費税がかかります。出版物には3%(1円以下四捨五入)・送料は第3種郵便物(月刊誌)については1円、別冊・書籍は10円掲載金額に上乗せとなります。

FM-7/77/AVシリーズのパソコン・ユーザーに好評をいただいたプログラム大全集の第2弾が発売になりました。前書のボリュームを上回る78本のプログラムを満載し，一本一本の内容もさらにグレードの高い作品を厳選しました。

また，第2弾の本書では，FM77AV専用のプログラムもゲームをはじめ，ツール，実用あわせて8本を掲載しています。

その他，解説記事では，FM77AVSXの紹介をはじめ，すぐに役立つF-BASIC講座，MIDI入門講座を掲載。また，最新周辺機器，アプリケーション・ソフトの総カタログなど見逃せない情報が満載！

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

X1 FM音源の世界へようこそ

X1FM音源活用マニュアル

NEW FM音源ドライバー　5インチ2Dフロッピー・ディスク付き

定価3,500円(税込)

- 付属ディスクを立ちあげるだけでNEW FM音源ドライバーがセットされる親切設計
- サンプル曲5曲が入ったお得ソフト

The Book of DRAGON SPIRIT

ドラゴンスピリットの本　　定価1,600円(税込)

コミック，小説，楽譜，設定原画など，開発担当のデザイナー描きおろしのドラスピ・アートのすべてを満載

ワープロ パソコン 通信 BBS電話帳

1989年春号

定価1,800円(税込)

全国564局のアクセスデータを満載!
デジタル通信網の利用メリットを知ろう!

ナムコビデオゲーム・ミュージック・ライブラリーVol.1

for X68000

定価5,300円(税込)

4月25日発売予定

多くのゲームファンをとりこにしてきたナムコゲーム。ボムビーからスカイキッドまでの30タイトルのゲーム・ミュージックを音楽的見地から解説。オリジナル全楽譜とともにアレンジ楽譜も掲載。また，これらオリジナル，アレンジ曲とも1枚のフロッピーディスクに収録した，新しい形態の書籍。

■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は２種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

(1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。(用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。)この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～２週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

(2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

(送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は360円です。

例：			
アウトラン	ウォーレット	１個	1,236円
源平討魔伝	三種の神器	１個	979円
イシター	下じき	１枚	206円
		合計	2,421円

⬇

送料　360円

従って通信販売に必要な金額は……… 2,781円

合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

●これ以外の特別な場合

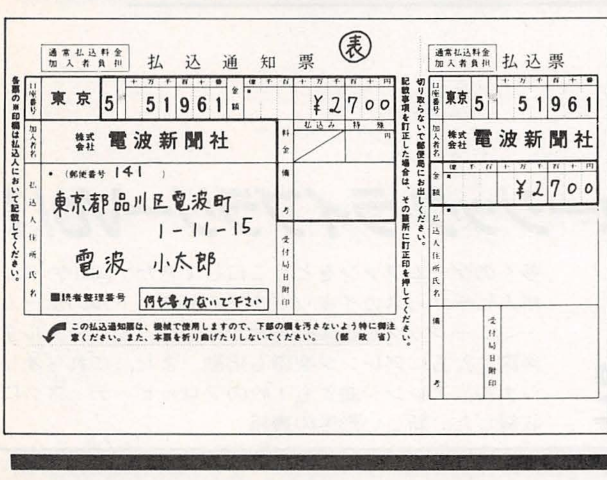
●下じきのみの申し込み……５枚１組　360円

（１枚でも送料はかわりません）

●ペーパーバック………………２枚　247円

３～５枚　360円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。



AUDIO-98XX
Speech Analysis Synthesis
and
Frequency Modulation Tone Generater
バッハ
ライプニッツ
FM音源＋音声合成(サンプリング)
FM音源より音楽へ
◦9音同時発音、またはメロディ6音＋リズム5音の11音同時発音の2つのモードが切換可能
◦ビブラート発振器・振幅変調発振器内蔵。
◦リズム音(バスドラム・スネアドラム・タムタム・シンバル)標準装備
◦オリジナル音色作りを可能にするサウンド・エディタのソフトが付属。
◦MMLレベルでのBASICプログラミング。
◦プリセット音90種類。
◦ミュージックキーボード(YK-20)接続可能。
音声合成より音の世界へ
◦音声または音楽の録音・再生・ファイル化・ロード・セーブ可能。
◦サンプリング周波数・録音時1.8KHz〜16KHz、再生時1.8KHz〜50KHz。
◦出力レベルをソフトで256段階ボリュウムコントロール可能。
◦ボードに音声保存用メモリ256Kバイト実装。
◦部分取出し組合せ発声可能。
◦FM音源でサンプリング音として利用可能(2秒16種類)。
◦PCM処理可能。
PC-9800&PC-286シリーズ
AUDIO-98XX 定価 39,800円
PC-286L シリーズ
AUDIO-286LXX 定価 39,800円
コンピュータ音楽への招待
ミュージックキーボード(YK-20)はオプションです。
オプション製品
50音ROMボード
■50音ROMボード
■AUDIO-98XXに実装
S.M.L.(スピーチ・マクロ・ランゲージ)のソフトによりテキスト(カナ文字)、を割り込み処理で読み上げます。ADPCM16KHzの音質で128種類の音を用意。
定価 15,000円
ROMライター
■ROMライター
■AUDIO-98XXに実装
AUDIO-98XXで録音された32秒〜64秒の音声のROM化を可能とします。別売のROMボードで再生できます。
オリジナル音声作成に。
定価 15,000円
New
AUDIO-286LXX
FM音源
＋
音声合成
定価39,800円
AUDIO-XX シリーズにラップトップ対応版が加わりました。
エプソン製PC-286L、PC-286LE専用AUDIO-286LXX新発売／(AUDIO-98XX互換。)
本体専用スロットに収納できるコンパクト設計。専用オプションボード接続可能。FM11音＋サンプリング1音の合計12音同時出力。ヘッドホン接続可能。ミュージックキーボード(YAMAHA・YK-20)接続可能。
音声保存用メモリは32Kバイト。オプションRAMボード(定価15,000円)により256Kバイト。
☆AUDIO-98XXについてのお問い合わせは全国のパソコンショップまたは下記までどうぞ。
ミュージックキーボード(YAMAHA・YK-20)についてはスカラベにお問い合わせ下さい。
販売代理店：株式会社システック
〒781-51 高知市大津乙1244-6
TEL.0888-66-0611 FAX.0888-66-0610
開発・販売：有限会社スカラベ
〒780 高知市朝倉戊773-1 引田商事ビル2F
TEL.0888-43-5332 FAX.0888-43-5332
古代エジプト
スカラベマーク
感性を育むコンピュータ文化の創造
スカラベ
Scarab Corporation

ショールーム風景

INTELLIGENT CENTURY

21世紀までに、何ができるだろう。

IPLは、情報を媒介とした個人と社会の関わりを考え、すでに70000人を越えるユーザーの、パーソナルな情報管理のお手伝いをしてきました。

比べてほしいから、ご紹介します。さらにお買得IPLクレジット

●ステップアップクレジットがおトク。
まず月々1,000円からスタートして2年後から3,000円へアップ。ボーナスも1年後1万円。3年後3万円。また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスも1年後1万円。3年後3万円、また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスのみ年一回のお支払いもOK。さらにお支払い回数も1回払いから最長84回までご自由に設定が可能です。

●追加購入もクレジットだから便利。
追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●THANKS70000人フェア‼ お買得感をじっくり比べて下さい。

今後共、当社では常に〝真のサービスとは何か〟を基本ポリシーに信頼性、経済性の高い会社として、多様なニーズに応え続けたいと考えています。

70,000人もの人々が体感した安心感。——信頼のIPLワンタッチワイドサポート

●業界初、IPLでこそ成し得た3倍保証。
メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証とグッと長期間の保証を実施。末長く安心してご利用いただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制。
(もし実費で修理したらこんなに費用がかかります：プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上)

●IPLだからこそ初期不良への保証も万全。交換期間も1ヶ月ともっとも長期間です。

●安心のサポート。IPLキーボードレッスン無料で添付。
目でさがさず、指がキーボードを確実に覚えて、プログラミング上達に格段の差がつくレッスン用ソフト(¥9,800)をPC-98EPSON286シリーズに無料で添付。

●IPLの実績から実戦・初の通信教育制度。
初めてコンピュータを手にしたその日から安心してお使いいただける様、IPL独自の通信教育制度です。もちろん受講料は無料です。

ORDER TELEPHONE

電話受付：AM10：00～PM8：00 水曜定休日

本社 0467-24-7511
大阪 06-311-2736

銀座	03-541-3058	青山	03-470-0061	札幌	011-621-1444
仙台	022-266-0531	広島	082-293-7881	福岡	092-481-2644

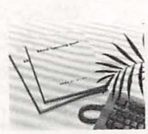
商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)	0467-24-1154	ご注文お問合せ	0467-24-1154
メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)	0467-24-0453	ビギナーズ・ホットライン	0467-24-0941
FAX(ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに)	0467-24-0561	下取りホットライン	0467-24-2040

☆IPL's 5 BIG SUPPORT

ビギナーの方も、システムアップされる方も、あなたの用途に一番お役に立てるよう、これがIPLの基本姿勢です。

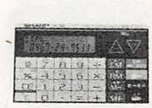
1 IPL保証書付き安心の3倍保証システム メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証

2 ワイドに1ヶ月間の初期不良交換サービス(月々わずかな料金で、年間保守契約もできます。)



3 ひとりひとりをしっかりフォローする添削は通信講座(無料)

4 キーボードレッスン添削(PC98、EPSON286シリーズ)
※ただしラップトップは除きます。



5 システムでお買い上げの方に電話帳電卓をプレゼント。(電話番号・スケジュールを記憶、10桁電卓機能付)

IPL TOPICS	●IPLでは、日本テレビ系火曜サスペンス劇場、テレビ朝日系土曜ワイド劇場、フジテレビ系列月曜ドラマランドなど多数の番組で使用するコンピュータプログラムを制作しています。 ●商品には消費税は含まれません。

IPL INFORMATION

お申込方法は?……アクセスNo.でお願いします。(組合せの変更も可能)
商品の受取りは?……全国無料配送、さらに日曜、祭日、指定日も配達可能!
支払い方法は?……1回払いから84回まで自由自在。
夏のボーナス一括、夏冬2回、冬のボーナス一括払い。
その他ステップアップクレジットなど各種。
メンテナンス及びサポートは?……メーカー保証の3倍保障システムからキーボードレッスン、システム購入費のための通信教育講座、ビギナーズホットラインの設置など、IPLはあらゆる角度からお客様を応援いたします。

COMPUTER CREATION
IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4−1−12
雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

NEC PC-8801FE

FM音源でゲームをスリリングに盛り上げよう。

アクセス No.B0501

価格 ¥258,200 ➡ IPL 超特価

商品	価格
PC-8801FE(FM3音 SSG3音のサウンド機能付5"2D×2FDD)	¥129,000
PC-KD854N(0.39アナログ RGB4050字カラーCRT 回転台付)	¥84,800
3M ブランクディスケット(5"2D ×10枚)	¥17,000
ソーサリアン	¥9,800
信長の野望全国版	¥9,800
イースII	¥7,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥2,500×36回	ボーナス	20,000×6回
¥4,500×48回	ボーナス	なし
¥5,100×24回	ボーナス	20,000×4回
¥6,200×18回	ボーナス	30,000×3回

サウンドボードで思いっきりグレードアップ。

アクセス No.B0502

価格 ¥351,000 ➡ IPL 超特価

商品	価格
PC-8801FE(FM3音 SSG3音のサウンド機能付5"2D×2FDD)	¥129,000
PC-KD863G(PC エンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
3M ブランクディスケット(5"2D ×10枚)	¥17,000
PC-8801-25(サウンドボードII)	¥39,800
ソーサリアン	¥9,800
ソーサリアンシナリオ VoL.2(戦国ソーサリアン)	¥3,800
ピラミッドソーサリアン(ソーサリアンシナリオ Vo 1,3)	¥3,800
信長の野望群雄伝	¥9,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥3,000×48回	ボーナス	20,000×8回
¥4,900×36回	ボーナス	20,000×6回
¥5,300×60回	ボーナス	なし
¥6,900×24回	ボーナス	30,000×4回

迫力の21インチでゲームを楽しもう。スキャナで絵や写真も取り組んでワープロも大活躍。デスク付きのフルシステム。

アクセス No.B0503

価格 ¥440,000 ➡ IPL超特価

商品	価格
PC-8801FE(FM3音 SSG3音のサウンド機能付5"2D×2FDD)	¥129,000
CZ-21CD-GY(迫力の21"カラーCRT アナログ3モードオートスキャン方式)	¥139,800
PC-PR102TL3(10"24ドット日本語熱転写プリンタ)	¥50,000
SA-600T(場所を取らないキャスター付ラック)	¥35,800
3M ブランクディスケット(5"2D ×10枚)	¥17,000
P.1(ピーワン)(直接作画, 写真取込, 拡大縮小重ね合わせハードコピーOK。ワープロ)	¥40,000
大戦略II スペシャル	¥8,800
ソーサリアン	¥9,800
水滸伝	¥9,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥3,000×60回	ボーナス	21,300×10回
¥4,600×48回	ボーナス	20,000×8回
¥5,000×36回	ボーナス	31,000×6回
¥9,800×24回	ボーナス	30,000×4回
¥5,700×72回	ボーナス	なし

NEC PC-8801 MA2

作画して写真も取り込める。スキャナ付カラープリンタセット。

アクセス No.B0504

価格 ¥504,970 ➡ IPL 超特価

商品	価格
PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源 SSG3音1M5"2HD)	¥168,000
PC-KD854N(0.39アナログ RGB4050字カラーCRT 回転台付)	¥84,800
3M ブランクディスケット(5"2D×10枚)	¥17,000
P.1(ピーワン)(直接作画, 写真取込, 拡大縮小重ね合わせハードコピー機能付)	¥40,000
PC-PR406HS(10"24 ピン漢字ハガキ飾り文字可スキャナカラープリンタ)	¥138,000
PC-CA601(RS-232C ケーブル)	¥7,500
PC-8872U(マウス)	¥9,800
A4カット紙(100枚)	¥470
徹底英語(中学(学年別))	¥19,800
Ultima IV	¥9,800
信長の野望群雄伝	¥9,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥2,700×60回	ボーナス	30,000×10回
¥3,000×72回	ボーナス	21,800×12回
¥5,000×48回	ボーナス	25,200×8回
¥6,900×36回	ボーナス	30,000×6回
¥10,000×24回	ボーナス	43,600×4回

PCエンジン&スピーカー内蔵モニターと全15音の本格的サウンド機能搭載のMA2をセットして、ゲームをおもいっきり楽しもう!

アクセス No.B0505

価格 ¥330,000 ➡ IPL 超特価

商品	価格
PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源 SSG3音1M5"2HD)	¥168,000
PC-KD863G(PC3エンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"2HD カラー)	¥138,000
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	¥24,000

& IPL's 5 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥2,300×48回	ボーナス	20,000×8回
¥3,900×36回	ボーナス	20,000×6回
¥5,000×24回	ボーナス	33,200×4回
¥4,700×60回	ボーナス	なし

本格的サウンド機能内蔵のMA2とステレオアンプやスピーカー付のKD863Sで、あなたもミュージシャン。

アクセス No.B0506

価格 ¥487,470 ➡ IPL 超特価

商品	価格
PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源 SSG3音1M5"2HD)	¥168,000
PC-KD863S(W)(15"0.39ステレオアンプ, スピーカー, チルトスタンド付)	¥118,000
3M ブランクディスケット(5"2D×10枚)	¥17,000
PC-PR101TL2(高速カラー10" 網掛け白黒反転, ハガキ可)	¥83,800
A4カット紙(100枚)	¥470
PC-8872U(マウス)	¥9,800
PS88-012-2W(ビデオアートボードペイントツール)	¥15,000
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	¥14,000
PC-8801-25(サウンドボードII)	¥39,800
大戦略II スペシャル	¥8,800
A 列車で行こうII	¥12,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥2,400×60回	ボーナス	30,000×10回
¥3,900×48回	ボーナス	30,000×8回
¥6,500×36回	ボーナス	30,000×6回
¥3,100×72回	ボーナス	20,000×12回
¥10,000×24回	ボーナス	39,800×4回

アクセス No.B0507

価格 ¥470,670 ➡ IPL 超特価

商品	価格
PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源 SSG3音1M5"2HD)	¥168,000
CU-14AD(人気の超高解像度!0.31ミリ, カラーCRT ケーブル付)	¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由, チルト台¥5,800)	プレゼント中
3M ブランクディスケット(5"2D×10枚)	¥17,000
AP-800PC(初! 美しい印字48ドットカラー漢字熱転写ハガキからB4縦可)	¥99,800
APCRP2(金2本銀1本リボンパック, お祝い, 案内, 挨拶状, カード)	プレゼント中
A4カット紙(100枚)	¥470
ユーカラ art(文と絵同時表示, 通信, カラー出力)	¥30,000
COMSTAR-1212-AT(1200/300全二重モデム)	¥21,000
PC-8872U(マウス)	¥9,800
SA-600F(フラットなプリンタ棚, キーボード格納省スペース型キャスタ付)	¥39,800
A300(原稿用スタンド¥8,000)	プレゼント中

& IPL's 5 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥1,900×60回	ボーナス	30,000×10回
¥4,900×48回	ボーナス	20,000×8回
¥5,000×36回	ボーナス	33,800×6回
¥10,000×24回	ボーナス	33,000×4回
¥5,900×72回	ボーナス	なし

NEC PC-88VA2

音, 文字, 絵, アニメーションを1画面に統合。好きなビデオ映像も取り込んでAVを多彩に活用。

アクセス No.B0508

価格 ¥725,470 ➡ IPL 超特価

商品	価格
PC-88VA2(16ビット1M5"2FDD マウス, アニメフレーマ添付)	¥298,000
PC-KD854N(0.39アナログ RGB4050字カラーCRT 回転台付)	¥84,800
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	¥24,000
PC-88VA-11K(ビデオボード)	¥39,800
PS88-VA104-HMW(絵、音、文字、アニメーションを1画面でカード感覚で統合OK)	¥28,000
ユーカラ VA(ワープロ機能, グラフィック機能, 通信機能)	¥36,000
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps 全二重モデム クラス4)	¥46,800
88-CARD(カード型データベース, 住所録, 名刺管理に威力発揮)	¥28,000
HS-7R(ハンディイメージスキャナ)	¥39,800
AP-800PC(初! 美しい印字48ドットカラー漢字熱転写ハガキからB4縦可)	¥99,800
APCRP2(金2本銀1本リボンパック, お祝い, 案内, 挨拶状, カード)	プレゼント中
A4カット紙(100枚)	¥470

& IPL's 5 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥3,000×72回	ボーナス	38,200×12回
¥5,000×60回	ボーナス	35,000×10回
¥8,000×48回	ボーナス	30,000×8回
¥10,100×36回	ボーナス	40,000×6回
¥16,100×24回	ボーナス	50,000×4回

グラフィック、デジタルサンプリング、ワープロと多機能型16ビットAVパソコン

アクセス No.B0509

価格 ¥589,870 ➡ IPL 超特価

PC-88VA2(16ビット1M5"2FDD マウス, アニメフレーマ添付) ……¥298,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ, スピーカー, チルトスタンド付) ……¥118,000
PC-88VA-11K(ビデオボード) ……¥39,800
PS88-VA104-HMW(絵, 音, 文字, アニメーションを1画面でカード感覚で統合 OK) ……¥28,000
ユーカラ VA(ワープロ機能, グラフィック機能, 通信機能) ……¥36,000
PC-PR102TL3(10"24ドット日本語熱転写プリンタ) ……¥50,000
A4カット紙(100枚) ……¥470
マイトアンドマジック ……¥9,800
ソーサリアン ……¥9,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥2,800×72回	ボーナス	30,000×12回
¥5,000×60回	ボーナス	24,000×10回
¥5,800×48回	ボーナス	30,000×8回
¥10,000×36回	ボーナス	23,600×6回
¥12,000×24回	ボーナス	50,000×4回

NEC PC-9801UV II

今人気のミュージくんでMIDIを楽しむ。PCエンジン内蔵のモニターを付ければ、音楽ファンにもゲームファンにもジャストフィット。

アクセス No.B0510

価格 ¥629,570 ➡ IPL 超特価

PC-9801UV11(処理速度向上, 縦横置自在, A4ファイル大, 3.5"×2FD) ……¥265,000
PC-KD863G(PC エンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー) ……¥138,000
PC98-013-HV(MS-DOS(Ver3.3)磁気ディスクを効率良くサポート) ……¥18,000
ミュージくん(MT-32+MPU-PC98, 音楽ソフト付) ……¥99,800
MA-12AV(防磁タイプスピーカー, 出力10W ……¥14,500
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) ……¥10,000
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転, ハガキ可) ……¥83,800
A4カット紙(100枚) ……¥470

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,000×72回	ボーナス	31,000×12回
¥5,000×60回	ボーナス	26,700×10回
¥8,100×48回	ボーナス	20,000×8回
¥10,000×36回	ボーナス	28,000×6回
¥13,000×24回	ボーナス	50,000×4回

勉強も仕事もパソコンでパーフェクト。フロッピーも3.5インチから5インチまで。

アクセス No.B0511

価格 ¥763,200 ➡ IPL 超特価

PC-9801UV11(処理速度向上, 縦横置自在, A4ファイル大, 3.5"×2FD) ……¥265,000
CU-14CD(超高解像度, 31オーバースキャン2000/4050字カラー) ……¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由, チルト台¥5,800) ……プレゼント中
3M ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚) ……¥24,500
一太郎 Vor.4(MS-DOS 版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現) ……¥58,000
The CARD3(情報をカードの形で手軽に管理。使い勝手の良さ独自の高速検索) ¥48,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) ……¥10,000
PC-PR201TH(高速カラー縮小4倍角, 網掛け白黒反転ゴシック, ハガキ可) ……¥145,000
SA-600F(フラットなプリンタ棚, キーボード格納省スペース型キャスタ付) ……¥39,800
A300(原稿用スタンド¥8,000) ……プレゼント中
英文法(弱点完全克服(学年別)他の科目や組み合わせも自由。) ……¥13,500
ラストハルマゲドン ……¥9,800
今夜も朝までパワフルマージャン ……¥6,800
LDS-5UV2(5"1FDD(3.5"〜5"データ交換可)) ……¥58,000

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,000×72回	ボーナス	39,600×12回
¥5,000×72回	ボーナス	27,600×12回
¥7,800×60回	ボーナス	20,000×10回
¥8,000×48回	ボーナス	32,100×8回
¥10,000×36回	ボーナス	43,300×6回

雑誌から好きな文字や絵を取り込んで自分なりの作品を。印刷も美しい48ドット印字。

アクセス No.B0512

価格 ¥624,900 ➡ IPL 超特価

PC-9801UV11(処理速度向上, 縦横置自在, A4ファイル大, 3.5"×2FD) ……¥265,000
CU-14CD(超高解像度, 31オーバースキャン2000/4050字カラー) ……¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由, チルト台¥5,800) ……プレゼント中
3M ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚) ……¥24,500
AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写ハガキから B4縦可) ……¥99,800
APCSF(カットシートフィーダ ハガキ50枚, A4で150枚セット可) ……¥20,000
APCRP2(金2本銀1本リボンパック, お祝い, 案内, 挨拶状, カード) ……プレゼント中
PC98-013-HV(MS-DOS(Ver3.3)磁気ディスクを効率良くサポート) ……¥18,000
一太郎 Ver.4(MS-DOS 版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現) ……¥58,000
GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力) ……¥44,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) ……¥10,000

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥2,800×72回	ボーナス	30,000×12回
¥5,000×60回	ボーナス	24,300×10回
¥5,900×48回	ボーナス	30,000×8回
¥8,000×36回	ボーナス	36,100×6回
¥12,100×24回	ボーナス	50,000×4回

NEC PC-9801VM II

豊富なソフトでビジネスからクリエイティブまでコストパフォーマンス。

アクセス No.B0513

価格 ¥595,070 ➡ IPL 超特価

PC-9801VM11(V30(10/8MHz)1M バイト FDD×2, HDD 内蔵可) ……¥328,000
CU-14CD(超高解像度, 31オーバースキャン2000/4050字カラー) ……¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由, チルト台¥5 800) ……プレゼント中
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚) ……¥24,000
一太郎 Vor.4(MS-DOS 版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現) ……¥58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) ……¥10,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタ, ハガキ〜B4縦可) ……¥69,800
APCSF(カットシートフィーダ ハガキ50枚, A4で150枚セット可) ……¥20,000
A4カット紙(100枚) ……¥470

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,900×72回	ボーナス	20,000×12回
¥3,400×60回	ボーナス	30,000×10回
¥5,100×48回	ボーナス	30,000×8回
¥8,000×36回	ボーナス	30,000×6回
¥10,600×24回	ボーナス	50,000×4回

サウンド、グラフィック、MS-DOSから人気のC言語まで。もちろん通信もできる充実のフルセット。

アクセス No.B0514

価格 ¥822,100 ➡ IPL 超特価

PC-9801VM11(V30(10/8MHz) 1M バイト FDD×2, HDD 内蔵可) ……¥328,000
CU-14CD(超高解像度, 31オーバースキャン2000/4050字カラー) ……¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由 チルト台¥5,800) ……プレゼント中
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚) ……¥24,000
PC-9801-26K(FM 音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付サウンド) ……¥25,000
Z's Staff KiD 98 (説得!文書とイメージの融合。カラーハードコピーグラフィック) ……¥28,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する) ……¥18,000
Microsoft Quick C(予備知識無しでもCの学習可能, 各操作を一つの画面上で可) ……¥20,000
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応) ……¥28,000
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps 全二重モデム クラス4) ……¥46,800
花 子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!) ……¥58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) ……¥10,000
VP-135EXPC(抜群のコストパフォーマンスプルトラクタ付136桁24ドット) ……¥102,000
ペーパー15"(500枚) ……¥2,100
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム) ……¥19,800
英語大工さん ……¥8,000
ソーサリアン ……¥9,800
こはく色の遺言 ……¥9,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,000×72回	ボーナス	44,700×12回
¥5,000×72回	ボーナス	32,700×12回
¥8,000×60回	ボーナス	25,000×10回
¥10,000×48回	ボーナス	27,200×8回
¥10,400×36回	ボーナス	50,000×6回

NEC PC-9801RX2

ビジネスを幅広くカバーする。一息入れてゲームも楽しめる。

アクセス No.B0520

価格 ¥768,070 ➡ IPL 超特価

PC-9801RX2(12/10MHz,80286V30, 1MB5"FDD×2) ……¥398,000
PC-KD863G(PC エンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー) ……¥138,000
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚) ……¥24,000
一太郎 Ver.4(MS-DOS 版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現) ……¥58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) ……¥10,000
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム) ……¥19,800
AP-800PC(初! 美しい印字48ドットカラー漢字熱転写ハガキから B4縦可) ……¥99,800
APCSF(カットシートフィーダ ハガキ50枚, A4で150枚セット可) ……¥20,000
APCRP2(金2本銀1本リボンパック, お祝い, 案内, 挨拶状, カード) ……プレゼント中
A4カット紙(100枚) ……¥470

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,000×60回	ボーナス	50,000×10回
¥5,000×72回	ボーナス	28,400×12回
¥8,000×48回	ボーナス	33,200×8回
¥10,000×36回	ボーナス	44,800×6回
¥6,300×60回	ボーナス	30,000×10回

ビギナーズ・ホットライン

初心者の方々のために、常設の無料相談窓口を設けました。お気軽にご利用ください。

0467-24-0941

IPL TOPICS

IPLでは、日本テレビ系火曜サスペンス劇場／テレビ朝日土曜ワイド劇場、又フジテレビ系列、月曜ドラマランドなど他多数の番組で使用するコンピュータプログラムの制作をしています。キャリア豊富なSE及びスタッフを揃え、お客様のご相談にお答えします。

COMPUTER CREATION
IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12
雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23：商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

暮らしの中にパソコンをセットする。きっと世界が変わるだろう

アクセス No.B0521

価格 ¥712,600 ➡ IPL 超特価

PC-9801RX2(12/10MHz,80286V30, 1MB5"FDD×2)……¥398,000
CU-14CD(超高解像度, 31オーバースキャン2000/4050字カラー)……¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由　チルト台¥5,800)……プレゼント中
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚)……¥24,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速, 表計算グラフ処理データベース)……¥98,000
一太郎 Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現)……¥58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥10,000
SA-600F(フラットなプリンタ棚, キーボード格納省スペース型キャスタ付)……¥39,800
A300(原稿用スタンド¥8,000)……プレゼント中

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,000×72回	ボーナス	32,500×12回
¥5,000×60回	ボーナス	28,900×10回
¥6,800×48回	ボーナス	30,000×8回
¥10,000×36回	ボーナス	30,800×6回
¥13,700×24回	ボーナス	50,000×4回

人気ソフトを集めて、パソコンを自由自在にフル活用。新製品カラープリンタ付。

アクセス No.B0522

価格 ¥1,059,800 ➡ IPL 超特価

PC-9801RX2(12/10MHz,80286V30, 1MB5"FDD×2)……¥398,000
PC-KD854N(0.39 アナログ RGB4050字カラーCTR 回転台付)……¥84,800
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付サウンド)……¥25,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速, 表計算グラフ処理データベース)……¥98,000
1-2-3Card(マルチ条件検索, 大容量データ高速処理機能応用自在なカード型)……¥32,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する)……¥18,000
MS-DOS 入門書(MS-DOS いたれりつくせり本)……¥1,800
一太郎 Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現)……¥58,000
花　子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)……¥58,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)……¥79,800
GT-1000用 RS-232C ケーブル……プレゼント中
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥10,000
VP-2000PC(カラー24ドット漢字100/秒グラフィックスにトラクタ付)……¥158,000
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)……¥19,800
信長の野望群雄伝……¥9,800
Super 大戦略98……¥9,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥5,000×72回	ボーナス	51,800×12回
¥8,000×72回	ボーナス	33,600×12回
¥10,000×60回	ボーナス	34,500×10回
¥10,600×48回	ボーナス	50,000×8回
¥19,400×36回	ボーナス	30,000×6回

消費税対策からDM対策まですべてOK。FAXは場所を取らないボード型をセットしました。

アクセス No.B0523

価格 ¥1,189,700 ➡ IPL 超特価

PC-9801RX2(12/10MHz,80286V30, 1MB5"FDD×2)……¥398,000
PC-KD863G(PC エンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)……¥138,000
弥生 II(会計責任者でなくても仕訳処理が容易。青色申告会計システム)……¥80,000
商魂 III(販売売掛管理。納品書, 請求書, 送り状発行。粗利率算出)……¥120,000
毛筆わーぷろ Jr(縦,横書きN倍角縮小,拡大してもジャギーがでない。DM年賀状,暑中見舞,お祝い)……¥33,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)……¥79,800
GT-1000用 RS-232C ケーブル……プレゼント中
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥10,000
NM-9950 II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可)……¥245,000
ペーパー15"(500枚)……¥2,100
FR-1000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX)……¥59,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥5,700×72回	ボーナス	50,000×12回
¥10,000×60回	ボーナス	37,000×10回
¥14,000×72回	ボーナス	なし
¥25,100×36回	ボーナス	なし
¥36,400×24回	ボーナス	なし

システムアップクレジット

IPLシステムアップクレジットの中には、お客様のご負担の掛からないステップアップクレジットが設けてあります。1年目1,000円、2年目10,000円というようなお客様のお支払い計画に合わせたクレジットが可能です。

IPLでは、初心者の方々のための、常設無料相談窓口として、ビギナーズホットラインを設けております。お気軽にご利用ください。

NEC PC-9801 RA2

人気のC言語から通信まで。プリンタは48ドットで音の静かな熱転写。

アクセス No.B0530

価格 ¥932,870 ➡ IPL 超特価

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載 OS/2処理速度飛躍的に向上)……¥498,000
CU-14CD(超高解像度, 31オーバースキャン2000/4050字カラー)……¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由　チルト台¥5,800)……プレゼント中
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚)……¥24,000
AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写ハガキからB4縦可)……¥99,800
APCSF(カットシートフィーダ ハガキ50枚, A4で150枚セット可)……¥20,000
A4カット紙(100枚)……¥470
APCRP2(金2本銀1本リボンパック, お祝い, 案内, 挨拶状, カード)……プレゼント中
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する)……¥18,000
MS-DOS を学ぶ(らくらくレッスン(98 U2, 初製9801除))……¥25,000
一太郎 Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現)……¥58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥10,000
MicrosoftQuickC(予備知識無しでもCの学習可能、各操作を一つの画面上で可)……¥20,000
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応)……¥28,000
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps 全二重モデム クラス4)……¥46,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,500×72回	ボーナス	50,000×12回
¥6,800×72回	ボーナス	30,000×12回
¥8,000×60回	ボーナス	34,100×10回
¥10,000×48回	ボーナス	38,400×8回
¥12,900×36回	ボーナス	50,000×6回

目を保護するノングレア高解像度ディスプレイ。あらゆる用途にハード&ソフトのセット。

アクセス No.B0531

価格 ¥1,298,200 ➡ IPL 超特価

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載 OS/2処理速度飛躍的に向上)……¥498,000
N5913L(G)(超高解像度0.31反射防止処理, 上下左右方向調節可)……¥138,000
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚)……¥24,000
NM-9950 II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可)……¥245,000
ペーパー15"(500枚)……¥2,100
PS98-507-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/日本語 MS-WINDOW)……¥20,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速, 表計算グラフ処理データベース)……¥98,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する)……¥18,000
MS-DOS 入門書(MS-DOS いたれりつくせり本)……¥1,800
PS98-371-HMW(MS-DOS 上で BASIC を起動させるソフト(Ver6.0))……¥17,000
一太郎 Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現)……¥58,000
花　子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)……¥58,000
花子応用ガイド(花子の図形データ構造を具体的に解説)……¥2,500
Z'staff KID 98(640×900 の仮想画面18種の筆先エアーブラシグラフィックソフト)¥28,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)……¥79,800
GT-1000用 RS-232C ケーブル……プレゼント中
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥10,000

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥5,000×72回	ボーナス	61,500×12回
¥10,000×72回	ボーナス	31,500×12回
¥10,000×60回	ボーナス	46,000×10回
¥12,900×48回	ボーナス	50,000×8回
¥19,000×36回	ボーナス	50,000×6回

ビジネスを完全にフォローする組み合わせ。高速・静粛・高信頼のインクジェットプリンター。40MBハードディスク。

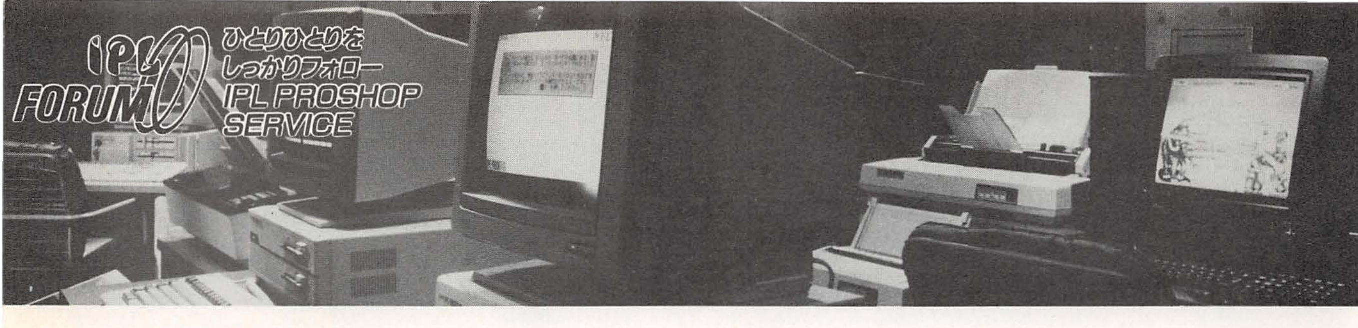
アクセス No.B0532

価格 ¥1,218,900 ➡ IPL 超特価

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載 OS/2処理速度飛躍的に向上)……¥498,000
CU-14CD(超高解像度, 31オーバースキャン2000/4050字カラー)……¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由　チルト台¥5,800)……プレゼント中
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚)……¥24,000
HDD-40R(40MBHDD 代替処理機能付フォーマットアクセス28ms)……¥218,000
バックアップユーテイリテイ(HDDとFDDを高速データ転送によりバックアップ, リストア)……プレゼント中
MIFES-98 Ver4.0(超高速スクロールスクリーンエディタ(MS-DOS要))……¥38,000
Microsoft Quick C(予備知識無しでもCの学習可能、各操作を一つの画面上で可)……プレゼント中
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する)……¥18,000
一太郎 Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現)……¥58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥10,000
HG-3000PC(静粛!漢字高速で220字/秒, 耐久性と信頼性を約束)……¥248,000
EPSON 毛筆ワープロ……プレゼント中
ペーパー15"(500枚)……¥2,100

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥5,000×72回	ボーナス	58,500×12回
¥10,000×72回	ボーナス	28,200×12回
¥10,000×60回	ボーナス	42,200×10回
¥12,100×48回	ボーナス	50,000×8回
¥26,400×36回	ボーナス	なし



高性能32ビットパソコン。サウンド機能もグラフィックも装備。

アクセス No.B0533

価格 ¥859,400 ➡ IPL 超特価

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載 OS/2処理速度飛躍的に向上) ……¥498,000
PC-KD854N(0.39 アナログ RGB4050字カラーCTR 回転台付) ……¥84,800
PC-9801-26K(FM 音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付サウンド) ……¥25,000
MEDiAGRAPH-10(細かい線、複雑な形、なぞり書き等、小技可能なマウスタブレット) ……¥49,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)), ……¥10,000
PC-PR201G(15"24ピン漢字55字/ 秒。ハガキ可ゴシック体トラクタ付) ……¥158,000
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚) ……¥24,000
信長の野望群雄伝 ……¥9,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,000×72回	ボーナス	46,000×12回
¥7,000×72回	ボーナス	22,000×12回
¥7,000×60回	ボーナス	32,000×10回
¥9,800×48回	ボーナス	30,000×8回
¥10,800×36回	ボーナス	50,000×6回

NEC PC-9801 LV22

情報を先取り。戦力をパワーアップ。ラップトップのフルシステム。

アクセス No.B0535

価格 ¥523,470 ➡ IPL 超特価

PC-9801LV22(白液晶ディスプレイ8階調キーボード一体型1MB3.5"×2) ……¥378,000
PC-9801LV-01(テンキーボード 数値入力を楽にする為には必携) ……¥12,500
PC-PR102TL3(10"24M ドット日本語熱転写プリンタ) ……¥50,000
A4カット紙(100枚) ……¥470
一太郎 Ver.4 (MS-DOS 版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現) ……¥58,000
3M ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚) ……¥24,000

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,000×60回	ボーナス	30,000×10回
¥5,000×48回	ボーナス	28,000×8回
¥7,400×36回	ボーナス	30,000×6回
¥10,000×24回	ボーナス	48,500×4回
¥6,900×72回	ボーナス	なし

NEC PC-9801 LS5

40メガHDDを標準装備のラップトップ最上位機種。外部ドライブでデスクトップ機とも, データ交換。

アクセス No.B0536

価格 ¥1,123,500 ➡ IPL 超特価

PC-9801LS5(32ビット8階調1MB3.5"×2, 40MB×3.5"×1) ……¥866,000
PC-9801LS-01(テンキーボード ファンクションキーを5個実装) ……¥14,500
Lotus 1-2-3(世界 No.1超高速, 表計算グラフ処理データベース) ……¥98,000
PC-9831-MF2(5"2HD/2DD8切換フロッピディスクユニット) ……¥145,000

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥10,000×72回	ボーナス	25,800×12回
¥10,000×60回	ボーナス	39,500×10回
¥11,600×48回	ボーナス	50,000×8回
¥17,300×36回	ボーナス	50,000×6回
¥20,600×24回	ボーナス	100,000×4回

EPSON PC-286VE-STD

人気のハード、ソフトを経済的にセット。プリンターは48ドット。

アクセス No.B0537

価格 ¥667,670 ➡ IPL 超特価

PC-286VE-STD(CPU80286, 12MHz,5"2FDD) ……¥298,000
PC-286CD2(反射を防ぐノングレア超高解像度0.31カラーアナログ CRT) ……¥94,800
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚) ……¥24,000
PC-286P01(日本語 MS-DOS/Ver3.1) ……¥18,000
Microsoft Quick C(予備知識無しでもCの学習可能、各操作を一つの画面上で可) ……¥20,000
一太郎 Vor.4(MS-DOS 版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現) ……¥58,000
GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力) ……¥44,800
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) ……¥9,800
AP-800PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写ハガキから B4縦可) ……¥99,800
A4カット紙(100枚) ……¥470
APCRP2(金2本銀1本リボンパック, お祝い, 案内, 挨拶状, カード) ……プレゼント中
PC-286DC(コンピューターの大敵のホコリを防ぐダストカバー) ……プレゼント中

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,000×72回	ボーナス	30,800×12回
¥5,000×60回	ボーナス	26,500×10回
¥8,000×48回	ボーナス	20,000×8回
¥10,000×36回	ボーナス	27,600×6回
¥21,300×24回	ボーナス	なし

経済性も信頼性もバツグン。家族で使えるハイパフォーマンス。

アクセス No.B0538

価格 ¥557,500 ➡ IPL 超特価

PC-286VE-STD(CPU80286, 12MHz.5"2FDD) ……¥298,000
CU-14CD(超高解像度, 31オーバースキャン2000/4050字カラー) ……¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由 チルト台¥5,800) ……プレゼント中
3M ブランクディスケット(5"2HD×10枚) ……¥24,000
VP-135EXPC(抜群のコストパフォーマンスプルトラクタ付136桁24ドット) ……¥102,000
ペーパー15" (500枚) ……¥2,100
PC-286DC(コンピューターの大敵のホコリを防ぐダストカバー) ……プレゼント中
PC-9801-26K(FM 音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付サウンド) ……¥25,000
英語大工さん ……¥8,000
ソーサリアン ……¥9,800
ピラミッドソーサリアン(ソーサリアンシナリオ Vol.3) ……¥3,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥2,700×60回	ボーナス	30,000×10回
¥5,000×48回	ボーナス	25,400×8回
¥7,000×36回	ボーナス	30,000×6回
¥10,000×24回	ボーナス	44,200×4回
¥6,700×72回	ボーナス	なし

EPSON PC-286 US-STD

コンパクトボディの3.5 インチ。モニタはPCエンジン内蔵。スキャナ付プリンタで一太郎も大活躍。

アクセス No.B0539

価格 ¥643,800 ➡ IPL 超特価

PC-286US-STD(CPU に80286搭載3.5"2HD×2基) ……¥268,000
PC-KD863G(PC エンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15" カラー) ……¥138,000
3M ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚) ……¥24,500
PC-PR406HS(10"24ピン漢字ハガキ飾り文字可スキャナカラープリンタ) ……¥138,000
PC-CA601(RS-232C ケーブル(ノーマル)) ……¥7,500
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) ……¥9,800
一太郎 Ver.4(MS-DOS 版ワープロソフト, ATOK7素早い文書作成実現) ……¥58,000

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,000×72回	ボーナス	30,300×12回
¥5,000×48回	ボーナス	37,300×8回
¥10,000×36回	ボーナス	26,800×6回
¥12,800×24回	ボーナス	50,000×4回
¥9,400×60回	ボーナス	なし

EPSON PC-286LS

8階調、白液晶、ハードディスクパック対応。ディスクトップの本格的機能を実現。

アクセス No.B0540

価格 ¥660,800 ➡ IPL 超特価

PC-286LS-STD(3.5"2FDD 処理速度2倍向上8階調, 白液晶ディスプレイ) ……¥478,000
PCLTP2(テンキーパッド(数値入力を楽にする為に必携!)) ……¥17,000
Lotus 1-2-3(世界 No.1超高速, 表計算グラフ処理データベース) ……¥98,000
一太郎 Ver.4 (MS-DOS 版ワープロソフト(バージョン UP シール付)) ……¥58,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)) ……¥9,800

& IPL's 5 BIG SUPPORT

¥3,000×72回	ボーナス	33,200×12回
¥5,000×72回	ボーナス	21,300×12回
¥8,000×48回	ボーナス	23,200×8回
¥10,000×36回	ボーナス	31,900×6回
¥9,900×60回	ボーナス	なし

お客様に合わせたIPL独自の システムクレジット

翌月一括払いから最長84回まで、クレジット回数を自由に設定できます。支払いはボーナスでとお考えの方には、夏のボーナス一括払いのほかに夏冬2回払い、冬のボーナス一括払いという8ヵ月先からのお支払いも便利です。その他、クレッジクレジット、ステップアップクレジットなどIPLならではの安心でお得なクレジットをご提供いたします。

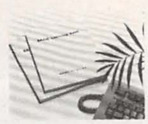
現在ご利用のお客様には、月々わずか1,000円からの追加購入、買い換えも可能です。

☆IPL's 4 BIG SUPPORT

ビギナーの方も、システムアップされる方も、あなたの用途に一番お役に立てるよう、これがIPLの基本姿勢です。

1 IPL保証書付き安心の3倍保証システム メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証

2 ワイドに1ヶ月間の初期不良交換サービス（月々わずかな料金で、年間保守契約もできます。）



3 ひとりひとりをしっかりフォローする添削は通信講座（無料）

ジョイカード

4 SYSTEMでお求めの方全員に8NJ1（ジョイカード）をプレゼント中！

COMPUTER CREATION
IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4－1－12
雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23：商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

SHARP X68000

68種の音色、パソコン・テレビ・ゲームも対応。

アクセス No.B0545

価格 ¥511,300 ➡ IPL 超特価

- CZ-601CGY（メインメモリ1MBFM8 重音源68種音色、トラックボール）……¥319,800
- CZ-601D（0.39ミリ, アナログオートスキャン, TV 付）……¥110,700
- CZ-6ST1（角度自由自在, 調節 OK!）……¥5,800
- 3M ブランクディスケット（5"2HD×10枚）……¥24,000
- ロードトス島戦記……¥9,800
- 信長の野望全国版……¥9,800
- 大海令……¥12,800
- デスブリンガー……¥9,800
- ドラゴンスピリット……¥8,800

& IPL's 4 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥3,000×72回	ボーナス	20,000×12回
¥5,000×48回	ボーナス	22,400×8回
¥6,300×36回	ボーナス	30,000×6回
¥10,000×24回	ボーナス	38,500×4回
¥7,300×60回	ボーナス	なし

内蔵のFM音源で演奏できる、楽譜ワープロ&演奏ソフトをセット。

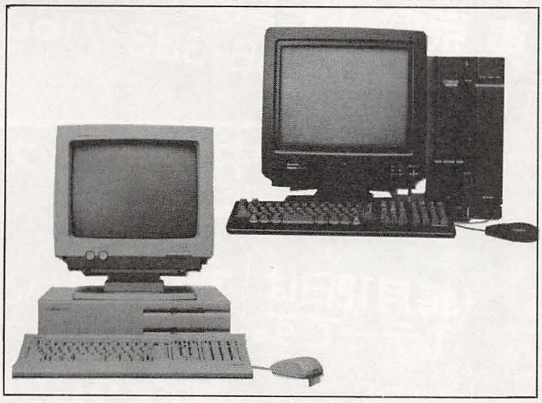
アクセス No.B0546

価格 ¥667,400 ➡ IPL 超特価

- CZ-611C（メインメモリ1MB20MBHDDFM8重音源トラックボール）……¥399,800
- CZ-611D（高解像度0.31ミリ, アナログ3モードオートスキャン, TV 付）……¥134,000
- CZ-6ST1（角度自由自在, 調節 OK!）……¥5,800
- CZ-213MS（MUSIC PRO 68K）……¥18,800
- CZ-213MS（SOUND PRO 68K）……¥15,800
- CZ-8PC3（10"カラー熱転写, ハガキ可。漢字53字/秒）……¥65,800
- ドラゴンスピリット……¥8,800
- 信長の野望全国版……¥9,800
- Super 大戦略68K……¥8,800

& IPL's 4 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥3,000×72回	ボーナス	34,000×12回
¥5,000×72回	ボーナス	22,000×12回
¥7,100×48回	ボーナス	30,000×8回
¥10,000×36回	ボーナス	33,200×6回
¥10,100×60回	ボーナス	なし



将来の拡張性も考えて、迫力の21インチ×68,000の自然色のグラフィックス。

アクセス No.B0547

価格 ¥493,200 ➡ IPL 超特価

- CZ-652C（メインメモリ1MB,FM 音源8重和音65536色マウス同梱）……¥298,000
- CZ-21CD（迫力の21"カラーアナログ CRT3モードマルチスキャン方式）……¥139,800
- Super 大戦略68K……¥8,800
- こはく色の遺言……¥9,800
- 大海令……¥12,800
- 3M ブランクディスケット（5"2HD×10枚）……¥24,000

& IPL's 4 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥3,000×60回	ボーナス	26,800×10回
¥5,000×48回	ボーナス	23,800×8回
¥8,000×36回	ボーナス	21,200×6回
¥10,000×24回	ボーナス	41,000×4回
¥9,000×48回	ボーナス	なし

本格派 MIDI を楽しむ。48ドットの美しさを楽しむ。新登場の X68000。

アクセス No.B0548

価格 ¥660,000 ➡ IPL 超特価

- CZ-652C（メインメモリ1MB,FM 音源8重和音65536色マウス同梱）……¥298,000
- CZ-603D（高解像度0.31ドットピッチ, オーバースキャン チルト付）……¥84,800
- 3M ブランクディスケット（5"2HD×10枚）……¥24,000
- CZ-247MS（MIDI 楽譜演奏が楽しめる MUSICPRO68KMIDI）……¥28,800
- CZ-6BMI（MIDI ボード）……¥26,800
- MT-32……¥64,000
- MA-12AV（防磁タイプスピーカー, 出力10W）……¥14,000
- CZ-211HS（NEW PrintShop 様々なカードなどを自由に作成）……¥19,800
- CZ-8PC4（美しい印字!48ドットカラー年賀状, 暑中見舞, 各種カード等）……¥99,800

& IPL's 4 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥3,000×72回	ボーナス	36,200×12回
¥5,000×72回	ボーナス	24,300×12回
¥5,000×60回	ボーナス	33,000×10回
¥8,000×48回	ボーナス	27,400×8回
¥10,000×36回	ボーナス	37,200×6回

FM TOWNS

FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

グラフィック&サウンドアート。新しい32ビットプレイ。MS-DOS もセット。

アクセス No.B0550

価格 ¥513,800 ➡ IPL 超特価 ¥398,000

- FMTOWNS-1（32ビット CPU 強力 AV 機能 CD-ROM 装備3.5"×1）……¥338,000
- FMT-DP531（14"0.38ピッチ, アナログ RGB マルチスキャン）……¥89,800
- FMT-KB101（TOWNS 用 JIS キーボード）……¥20,000
- B276A010（TOWNS システムソフトウェアーV1.1）……¥20,000
- FMT-FD301（内蔵用3.5"フロッピーディスクドライブ）……¥28,000
- B276A100（MS-DOS エミュレータ, R シリーズソフト動作可能）……¥18,000

& IPL's 4 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥1,900×72回	ボーナス	30,000×12回
¥5,000×48回	ボーナス	28,000×8回
¥7,400×36回	ボーナス	30,000×6回
¥9,800×24回	ボーナス	50,000×4回
¥8,000×60回	ボーナス	なし

充実のサウンド・強力なグラフィックを実現した CD-ROM。本気でおもしろいソフトが続々登場。

アクセス No.B0551

価格 ¥583,800 ➡ IPL 超特価 ¥448,000

- FMTOWNS-2（32ビット CPU 強力 AV 機能 CD-ROM 装備3.5"×2）……¥398,000
- FMT-DP531（14"0.38ピッチ, アナログ RGB マルチスキャン）……¥89,800
- FMT-KB101（TOWNS 用 JIS キーボード）……¥20,000
- B276A010（TOWNS システムソフトウェアーV1.1）……¥20,000
- TOWNS PAIT V1.1（複数の画面モード対応, リアルタイムの高速動作）……¥38,000
- B276A100（MS-DOS エミュレータ, R シリーズソフト動作可能）……¥18,000

& IPL's 4 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥2,800×72回	ボーナス	30,000×12回
¥5,000×60回	ボーナス	24,100×10回
¥5,800×48回	ボーナス	30,000×8回
¥8,000×36回	ボーナス	35,800×6回
¥12,100×24回	ボーナス	50,000×4回

FUJITSU FM77AV40SX

デジタイズ、スーパーインポーズ機能の編集ソフト付。自分だけのビデオ編集も夢じゃない、高性能 AV パソコン。

アクセス No.B0552

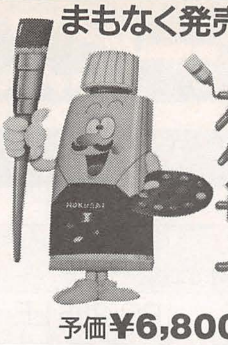
価格 ¥456,600 ➡ IPL 超特価

- FM-77AV40SX（ビデオ編集機能強化, 26万色デジタイズ, 漢字テロップ可）……¥178,000
- FMTV-155（15"TV 付アナログカラー, 4000文字, 音声多重）……¥138,000
- FMPR-204（B）（W）（24ドットカラー漢字熱転写10"）……¥80,000
- FMMO-101（インテリジェントマウス）……¥12,800
- FMSC-101（ハンディイメージスキャナ）……¥24,000
- FM77-143（ハンディイメージスキャナ インターフェイスカード）……¥15,000
- クルージュ……¥8,800

& IPL's 4 BIG SUPPORT

月々		ボーナス
¥3,000×60回	ボーナス	20,000×10回
¥4,300×48回	ボーナス	20,000×8回
¥10,000×24回	ボーナス	25,500×4回
¥9,800×36回	ボーナス	なし
¥5,500×72回	ボーナス	なし

まもなく発売！



グラフィックエディター
ホクサイ
予価¥6,800

キャラクターエディター
ジンゴロー
君がつくる!! オリジナルキャラクター!!

■ディスク版
ファミリーコンピュータ
ディスクシステム用

絶賛発売中

定価¥6,800

●ファミコン・ファミリーコンピュータは任天堂の商標です

ファミリーコンピュータ開発ツール
創世機 ファミー
君のファミコンをグレードアップ!!

新発売

■ファミリーコンピュータ開発ツール
本体価格＋(添付ソフト1枚)＝¥19,800

●ファミコン・ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

トンカチエディター
買ったソフトを改造せずに遊ぶなんてダサイ！

■豪華マニュアル付
ファミリーコンピュータの詳しい解説
ゲームの改造法イロイロ
6502機械語初心者講座

■ディスク版
ファミリーコンピュータ
ディスクシステム用

絶賛発売中

定価¥7,800

●ファミコン・ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

中古ファミコンカセット5本で トンカチエディター・子育てゴッコ・ジンゴローをもらおう！

ベーシックマガジンを読んでいる君だけに、ビッグプレゼント!! 1989年4月30日までの間アイ・ツーでは中古ファミコンカセット なんでも5本と……

――のうちどれでも好きなもの1本と交換しています。――

ご注意 ①箱、説明書のないカセットでは交換できません。
(こわれているもの、ラベルをはがしたものや落書も×)
②ディスクカードのソフトでは、交換できません。

カセットを交換したい君は、右の申し込み用紙に必要なことを書いて、カセットといっしょにファミコン係まで送ってね!! (4月30日消印有効)

★トンカチや子育ては、もうもっているというキミには、どこよりも高い現金価格で買い取りもやっているので、どんどん送ってくれたまえ！

(現金買い取りの場合の価格がご不満で、商品を返品する時は、着払発送になります。)

キリトリ

申し込み用紙(ボールペンで書いてね)

フリガナ お名前	
住所 〒 都道府県 市郡区	
電話番号 (　)－(　)－(　)	年令　才

●希望するものに○をつけて下さい。

トンカチエディター ・ 子育てゴッコ ・ ジンゴロー ・ 現金買取

キリトリ

★★★ファミコン・ユーザーの必携ツール★★★

日本製 最高級品 1Pケース入
- ●生ディスク 1枚 ¥300
- ●生ディスク 10枚 ¥2,700
- ●生ディスク 20枚 ¥5,200
- ●生ディスク 50枚 ¥12,800
- ●生ディスク100枚 ¥25,000 (送料無料!!)

送料 ¥ 500
㊟沖縄 北海道 ¥1,000

●お求め方法
有名パソコンショップ・ファミコンショップでお求め下さい 尚、直接お申し込みの場合は、現金書留でお申し込み下さい
(送料は当社負担ですが、生ディスクのみの方はお客様負担です)

《通販で御購入のお客様へ》
アイ・ツーのメンバーカードをお持ちのお客様は、必ずカードをいっしょにお送り下さい

アイ・ツーグッズ ニューフェイス
ファミコン用ディスクカード **新登場**
●ファミコン用アイ・ツーオリジナルディスクカード
日本製 最高級品 1Pケース入

■大好評発売記念 セット特別価格 1989年4月末日まで
- ●創世機＋ジンゴロー ―― ¥25,000
- ●創世機＋ジンゴロー＋ファミコン生ディスク10枚(¥27,500)20枚(¥30,000)
- ●創世機＋トンカチエディター ―― ¥26,000
- ●創世機＋トンカチエディター＋ファミコン生ディスク10枚(¥28,500)20枚(¥31,000)
- ●創世機＋子育てゴッコ ―― ¥25,000
- ●創世機＋子育てゴッコ＋ファミコン生ディスク10枚(¥27,500)20枚(¥30,000)
- ●トンカチエディター＋子育てゴッコ ―― ¥11,000
- ●トンカチエディター＋子育てゴッコ＋ファミコン生ディスク10枚 ¥13,000
- ●トンカチエディター＋子育てゴッコ＋ファミコン生ディスク20枚 ―― ¥15,000

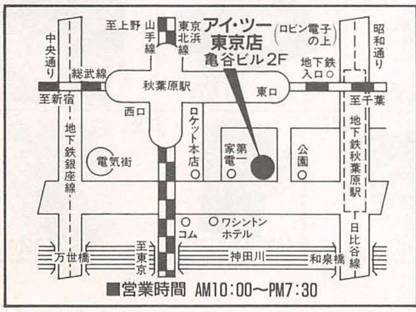
「トンカチ」「子育て」「創世機」の代理店募集中！
詳しくはお電話下さい。(06-633-9800)

年中無休

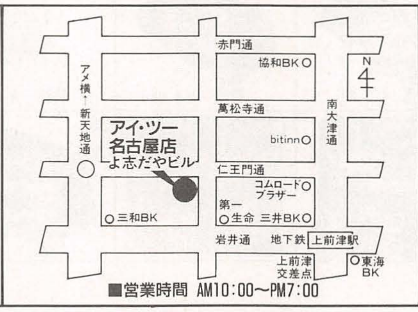
Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

大阪店／〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012㈹
名古屋店／〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-263-1198㈹
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198㈹

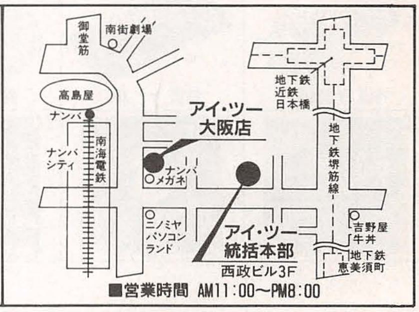
銀行振込にて御注文の場合、まずお電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・注文品をお知らせ下さい。
三和銀行
難波支店 普通613538
FAX 大阪店 06-641-2535
名古屋店 052-251-0098
東京店 03-258-3868



■営業時間 AM10:00～PM7:30



■営業時間 AM10:00～PM7:00



■営業時間 AM11:00～PM8:00

誌上ショッピング
全国通信販売の
ベストパートナー

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5−1−6周ビル3F

パソコン&周辺機器 (送料1個口につき1,000円)

PC-9801 RA2

PC-9801RA2 定価¥498,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800
セット特価¥399,800

PC-9801 RX2

PC-9801RX2 定価¥398,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800
セット特価¥332,000

PC-9801 VM11

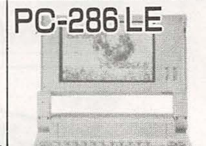
PC-9801VM11 定価¥328,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800
セット特価¥286,000

PC-9801 UV11

PC-9801UV11 定価¥265,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800
セット特価¥239,800

PC-286 VE

PC-286VE 定価¥298,000
PC-KD854N 定価¥848,00
セット特価¥262,000

PC-286 LE


PC-286LE-STD 定価¥368,000
特価 ¥268,000

PC-88 VA3

PC-88VA3 定価¥398,000
PC-KD863G 定価¥138,000
セット特価 ¥379,000

PC-88 VA2

PC-88VA2 定価¥298,000
PC-KD863G 定価¥138,000
セット特価 ¥306,000

PC-8801 MA2

PC-8801MA2 定価¥168,000
PC-KD863G 定価¥138,000
セット特価 ¥216,000

PC-8801 FE

PC-8801FE 定価¥129,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800
セット特価¥146,000

FS-A1 WX

FS-A1WX 定価 ¥69,800
(例)レイドック2 定価 ¥6,800
セット特価 ¥62,300

HB-F1 XDJ

HB-F1XDJ 定価 ¥69,800
(例)F1スピリット3D 定価 ¥6,800
セット特価 ¥62,300

モニター&プリンター

品名	特価
PC-KD854N	特価 ~~¥56,000~~
PC-KD863S	特価 ~~¥83,000~~
PC-KD863G	特価 ~~¥98,000~~
PC-TV353	特価 ~~¥72,000~~
PC-TV454	特価 ~~¥90,000~~
CU-14CD	特価 ~~¥56,000~~
トムソン4475N	特価 ~~¥48,000~~
PC-PR201H3	特価 ~~¥158,000~~
PC-PR201TH	特価 ~~¥99,800~~
PC-PR201G	特価 ~~¥104,000~~
PC-PR101G	特価 ~~¥98,000~~
PC-PR101TL2	特価 ~~¥57,000~~
PC-PR101E2	特価 ~~¥68,000~~
PC-PR406S	特価 ~~¥68,800~~
NM-9950 II	特価 ~~¥118,000~~

外付&ハードディスク

品名	特価
CA-40LGS(40MB.35ms)	特価¥145,000
CA-80LGS(80MB.18ms)	特価¥223,000
CA-40LG(40MB.35ms)	特価¥106,000
CA818(80MB.18ms)	特価¥179,800
CRC-HD2A(20MB.65ms)	特価 ¥59,800
CRC-MH4H(40MB.28ms)	特価 ¥106000
CRC-MH8(80MB.24ms)	特価¥184,000
CRC-MH4L(40MB.38ms)	特価¥108,000
CRC-MH4H-L(40MB.28ms)	特価¥123,000
CRC-MH8-L(80MB.24ms)	特価¥198,000
KMF-35(3.5″1FDD)	特価 ¥28,800
KMF-35TWIN(3.5″2FDD)	特価 ¥48,000
KF-5S(5″1FDD)	特価 ¥38,800
FDC-357N(3.5″1FDD自動切替)	特価 ¥46,000
FDC-57N(5″1FDD自動切替)	特価 ¥48,000

周辺機器

品名	特価
PC-88VA-12	特価 ¥31,800
PC-8801-23	特価 ¥31,800
PC-8801-24	特価 ¥31,800
PC-8801-17	特価 ¥39,000
PC-88VA-11K	特価 ¥31,800
PC-9801-26K	特価 ¥20,500
MS-DOSVer3.3A	特価 ¥15,800
MS-WINDOWSVer2.0	特価 ¥17,800
IOS-10	特価 ¥3,500
PIO-9234-0.25MF	特価 ¥12,500
PIO-9234G-2MG	特価 ¥44,800
PIO-9X34P-2MG	特価 ¥52,800
PIO-8234H-1M(中古品)	特価 ¥19,800
文豪ミニ7HG	特価¥138,000
文豪ミニ5HG	特価¥103,000

周辺機器

品名	特価
HVS-10(ビデオスキャナー98)	特価 ¥25,800
HWS-10G(リイドスキャナー98G)	特価 ¥29,500
HIS-10Y(ハンディースキャナー98Y)	特価 ¥25,800
HWP-10(ハンディープリンター98W)	特価 ¥25,800
SC-1	特価 ¥22,800
MD-2400F	特価 ¥46,800
COMSTAR2424AT/4	特価 ¥39,000
PC-9872U	特価 ¥8,200
MS-50HR	特価 ¥8,000
TheMouse II	特価 ¥5,200
プリンター切替器	特価 ¥8,200
RS-232C切替器	特価 ¥8,200
モデム切替器	特価 ¥10,200
キーボード延長ケーブル	特価 ¥1,800
マウス延長ケーブル	特価 ¥1,800

SUPPLY & 周辺機器 (送料1000円 合計金額1万円以下の場合は800円)

1

特価¥176000

2

特価¥108000

3

特価 ¥91,800

4

特価¥64800

5

特価¥63,800

6

特価¥69800

7

特価¥48000

8

FM-1 特価¥14800
FM-1コンサート+特価¥23800

9

特価¥20800

10

特価¥48000

11

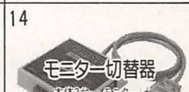
特価¥ 8,200

12

特価¥ 4,500

13

特価¥8200

14 

デジタル用特価¥8200
アナログ用特価¥10200

15

特価 ¥2,400

16

特価 ¥2,300

17

特価 ¥3,900

18

特価 ¥4,980

19

特価 ¥4,800

20

特価 ¥1,600

21

特価 ¥3,300

22

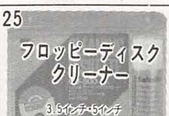
5″2HD 特価¥1,450

23

5″2HD 特価 ¥ 790
5″2D 特価 ¥ 490

24

3.5″2HD 特価 ¥2,400
3.5″2DD 特価 ¥1,300

25 

特価 ¥1,000

26

特価 ¥1,300

27

特価 ¥3,800

28

特価 ¥9,800

特選パソコンDESK (送料無料サービス)

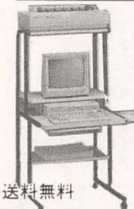
注番B-1

送料無料

特価¥10800

600(幅)×600(奥)×670(高)㎜ パソコン&ワープロ両用タイプ(オーバートウフテーフ別売¥7000)

注番B-2



送料無料

Ⓐ特価¥15800
Ⓑ特価¥19800
マウステーブル付

650(幅)×700(奥)×1260(高)㎜
中間棚板4段階調節可能

注番B-3

送料無料

特価¥29800

940(幅)×700(奥)×1265(高)㎜
上から二番目の棚板は高さか100・165・395 の3段階に調節可能 コンセント2個付

注番B-4

特価¥30800

1100(幅)×780(奥)
850~1200(高)
上段棚板は50㎜間隔て高さの調節可能
キャスター付

送料無料

注番B-5

特価¥39800
引き出し ユニット付

1200(幅)×750(奥)
1215~1315(高)㎜
キャスター付

送料無料

注番B-6

送料無料

Ⓐ特価¥9,800
Ⓑ特価¥13,800
(ヒジカケ付)

注番B-7

送料無料

特価¥17500

624(幅)×400(奥)×660(高)㎜
キーボートテーフルはスライト式てハントレスト付

新作ゲームSOFT (送料1本280円 2本以上500円)

ソフト名	価格	メディア
ア行		
麻生澪のセクシーパズル	¥7,020	SR
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥7,020	SR
アップルクラブ1~2	¥3,420	SR
アメリカン・サクセス	¥6,120	98/SR/AV/MSX2
アマンザズ	¥7,020	98/SR
R-TYPE	¥7,020	VA/X68
〃	¥6,570	MSX
イースII	¥7,020	98/SR/X1t/AV/MSX2 Ⓓ
囲碁2	¥13,320	98
イシュラル	¥5,580	X1
維新の嵐	¥8,820	98/VA
韋駄天いかせ男	¥6,120	SR
いろはにほてと	¥6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
インサイダース	¥8,820	98
ヴァルナ	¥7,020	SR
WIZARD98	¥15,120	98
WIZARDきゃら	¥12,420	98
WIZARD88	¥11,520	88
ウィザードリィIV	¥11,520	98/88/X1
ヴェイクス	¥7,020	SR
美しき獲物たち4~6	¥3,600	98/SR/X1/MSX2 D
内山亜紀の超番外図鑑	¥7,020	98/SR/X68/MSX2
コナミの占いセンセーション	¥4,320	MSX2 Ⓓ
エクザイルII	¥7,920	98/SR/MSX2
FMパナアミューズメント	¥7,020	MSX
F-1スピリット3Dスペシャル	¥6,120	MSX+
F-15ストライクイーグル	¥7,020	98/88
〃	¥5,220	MSX2 D
F-16ファイティングファルコン2	¥8,820	98V
お嬢様くらぶ	¥6,120	98/88/X1/MSX2 D
おちゃめなゆうれい	¥6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
カ行		
カインドゥ・ギャルズ	¥6,120	98/88/X1/X68/77/MSX2
学園戦記	¥6,120	MSX2 D
からいかあまいかしょっぱいか	¥6,120	88
カラテカ	¥5,850	98
ガルフォース・怒濤のカオス	¥7,020	X68
機動戦士ガンダム	¥6,120	MSX2 D
GALナンパ大作戦	¥6,120	MSX2 D
GALWARSきゃぴきゃぴるん	¥6,120	SR
きまぐれオレンジロード	¥7,020	98/SR/MSX2 D
キングオブマジック	¥7,920	98
クイズ勝手に成ジャン	¥6,120	98/88/MZ25/MSX2D
口説きかた教えます	¥6,120	98/88/X1/X68/MSX2 D
首斬り舘	¥7,920	MSX2 D
グランドマスター	¥8,820	98V/X68
クリムゾン2	¥7,020	88
クリスタル・ドリーム	¥7,020	88
クレアスター	¥8,820	98
グレイテストドライバー	¥7,020	MSX2 D
激走ニャンクル	¥6,120	MSX2 D
源平討魔伝	¥7,020	X68
ゴーファーの野望	¥5,220	MSX
極道陣取り	¥6,120	88/X1/77/MSX2
コスモスクラブ	¥7,920	98/88/MSX2
コナミ・ゲームコレクション1~4	¥4,320	MSX2 D
琥珀色の遺言	¥8,820	98/SR/X1t/X68/AV/MSX2
小林愛のどきどきラリー	¥7,020	SR
ごらくいん	¥6,120	98V/SR/X1 X68/AV/MSX2
コリンピック	¥4,320	SR
サ行		
サーク	¥8,820	98/88
サイオブレード	¥7,920	98/SR/X1t/AV/MSX2 D
早乙女学園入学案内	¥4,320	98/88/X1/X68/MSX2
殺意の接吻	¥5,220	98/88/X1/X68/77
〃	¥6,120	MSX2 D
ザ・キングオブシカゴ	¥11,520	X68
ザ・スーパーラスベガス	¥11,520	98/X68
サバッシュ	¥7,020	SR
ザ・ファイルマスター	¥13,320	98
〃	¥11,520	88/X1/X68/77
ザ・ファイルマスター	¥7,920	MSX2 D
サルベーション	¥7,020	98V/SR/X1/X68/MSX2
三国志	¥13,320	98/88/X1/X68/77/MZ25
〃	¥11,520	MSX2 D
時空の花嫁	¥7,020	SR
自己中心派2	¥7,020	98
自己中心派3	¥6,120	SR
死体置場で夕食を	¥8,820	98
シャティ	¥7,920	88/X1
シュヴァルツシルト	¥11,520	98/SR/MSX2 D
少女遊戯	¥7,020	98/SR/X1/MSX2 D
ジンギスカン	¥8,820	98/88/X1/X68/77/MSX2 D
信玄	¥7,020	98
新10倍カートリッジ	¥5,220	MSX
シンデレラペルデュー	¥6,120	88/X1/X68/AV/MSX2 D
シンセザウルス	¥6,120	MSX
水滸伝	¥8,820	98/88/X1t
スーパー大戦略	¥7,200	SR/X1t
〃	¥7,920	98/X68
スターシップランデブー	¥7,020	SR/MSX2 D
〃	¥7,920	98V
スタートレイダー	¥7,830	88
スティルソードFor Adult	¥4,320	SR
スナッチャー	¥7,920	SR
〃	¥8,820	MSX2 D
スペースハリアー	¥7,020	SR/X1
セーラー服美少女図鑑1~6	¥3,420	98V/SR
ゼビウス	¥6,120	MSX2 R
センターコート	¥6,120	MSX2 R
千之ナイフ・迷宮の魔少女	¥7,020	98/SR/MSX2 D
ソーサリアン	¥8,820	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン追加シナリオ1~3	¥3,420	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン・ユーティリティー	¥3,420	98/SR/VA/X1t
ソープランドストーリー	¥7,020	98/88/X1/77/MSX2
ソフトでハードな物語2	¥7,020	X68
タ行		
大海令	¥11,520	MSX2 Ⓓ
大戦略II SP	¥7,920	X68
太平洋の嵐DX	¥13,320	98/VA
太平洋の嵐パワーアップキット	¥5,220	98/VA
堕天使KYOUKO	¥7,220	98/SR
ダ・ビンチ	¥6,120	88/X1/77
たんば	¥6,120	98/SR/X1/AV/MSX2
〃	¥7,020	X68
中華大仙	¥6,120	MSX22 D
ちょっと名探偵	¥6,120	98/88/X1/XSX2 D
ディガンの魔石	¥7,920	MSX2 D
〃	¥9,000	88
D.C.コネクション	¥8,820	98
ティル・ナ・ノーグII	¥8,820	98
デス・ブリンガー	¥8,820	98/VA/X68
テトリス	¥6,120	98/88/X1/X68/77/MSX2 D
デュアルターゲット	¥7,020	MSX2 D
テラクレスタ	¥6,120	MSX2 R
デリンジャー	¥7,920	98/SR/MSX2 D
テレホンクラブストーリー	¥7,020	98/SR/MSX2 D
電脳将棋	¥8,820	98V
天使たちの午後番外II	¥7,020	98/SR/MSX2 D
天使たちの午後II美奈子	¥7,020	98/SR/X1/AV/MSX2 D
ドーム	¥8,820	98/88/X1/X68/MSX2 D
東京女子高生セーラー服1~3	¥4,320	98V/SR/MSX2 D
東京女子高制服図鑑1~3	¥7,020	98/88/X1t/X68/MSX2
ドキドキシャッターチャンス	¥4,320	98/88
ときめきスポーツギャル2~3	¥5,220	98/SR/MSX2 D
ドラゴン	¥6,120	SR/MZ25
ドラゴンスピリット	¥7,920	X68
トリトーンファイナル	¥8,820	X68
どろろ	¥7,920	SR
トワイライトゾーン2	¥7,020	98/88/X1/MSX2 D
ナ行		
熱血高校ドッチボール部	¥7,020	X68
信長の野望・全国版	¥8,820	98/88/X1/X68/77/MZ25
〃	¥7,920	MSX2 D
信長の野望・戦国群雄伝	¥8,820	98/88/X1t
ハ行		
パーソナル・ミージシャンPC88	¥10,800	SR
ハート・グラフィックス(総集編)	¥5,220	98V/SR/77/MSX2 D
はぁちゃけあやよさん	¥3,420	98/88/MSX2
ハイライドIII	¥7,020	98V
牌の魔術師	¥5,220	MSX2 R
ハックマニア	¥6,120	MSX2 D
ハチプロ伝説	¥5,220	MSX2 R
花の清里	¥7,020	98V/SR/MSX2 D
花札放浪記	¥6,120	X68
バビロンの黄金伝説	¥4,410	88
早川愛美のスネークキャンプ	¥7,020	88
原宿AFTeRDARK	¥7,920	98/SR/X1t/MSX2 D
バランスオブパワー	¥11,520	98V/MSX2 D
ハロディウス	¥5,220	MSX
パワーリーグ	¥7,020	X68
パワフルまあじゃん2	¥7,020	98/SR/X1t/X68/MSX2
Be!ガール	¥5,220	98/88/MSX2 D
美少女コントロール	¥6,120	MSX2
美少女写真館III	¥6,120	98/SR/MSX2 D
媚女少NORIKO	¥7,020	98/SR
ビバ・ラスベガス	¥6,120	MSX2 D
白夜物語	¥7,020	SR/X1/77/MSX2 D
〃	¥8,820	98/X68
ビリヤードきゃぴきゃぴるん	¥7,020	98V/SR
ファーストクイーン	¥7,920	98V
ファミリースタジアム	¥6,120	VA
ファンタジーIII	¥8,820	98/SR/X1/X68/AV
V/STOLファイター	¥7,020	MSX2 D
ふぇありぃている	¥4,320	MSX2 D
〃	¥7,020	98/88
プライベートスクール	¥6,120	SR/X1
ブラックウイング	¥7,020	98/VA
プリントショップ2	¥17,820	X68
フルスロットル	¥7,920	MSX2 D
ブレイカー	¥7,020	SR
プロヴィデンス	¥7,020	MSX2 R
プロ野球ファン	¥7,020	98/SR/X1/AV
〃	¥7,920	98V
ベトナム1968	¥8,820	98V
ぺんぎんくんWARS2	¥6,120	MSX2 D
ボスコニアン	¥6,120	X68
ポッキー	¥6,120	MSX2
〃	¥7,020	98/SR
ほっとMILK	¥4,320	MSX2 D
〃	¥7,020	98V/SR
Hopper	¥4,320	MSX2 D
ホテルウォーズホワッツ	¥8,820	X68
ホワッツ・マイケル	¥7,020	98/SR
マ行		
マーダークラブDX	¥7,020	X68
マイト&マジック2	¥8,820	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
麻雀狂時代スペシャル	¥6,120	98/SR/X1/MSX2 D
〃	¥7,020	X68
麻雀悟空	¥6,120	98/88/X1/AV/MSX2 R
〃	¥7,020	X68
麻雀大会	¥8,820	98
麻雀武蔵	¥8,820	98
牧本千幸のメランコリー	¥7,020	88
魔剣士KUMIKO	¥7,020	98/SR
マジカルハウス	¥6,120	88
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	¥6,120	98/88/X1/MSX2 D
魔浄理子	¥7,920	88
マスター・オブ・モンスターズ	¥6,120	MSX2
〃	¥7,200	SP/X1t
Mrプロ野球	¥8,820	98V/SR
ミッド・ガルツ	¥8,820	98V
ミッド・ガルツA-B	¥7,020	88
名監督II	¥8,820	98/X68
メイキングオブMiKi	¥6,120	98/SR/MSX2 D
めぞん一刻結編	¥7,020	98/88/X1/77/MSX2 D
〃	¥8,820	X68
燃えろ!!熱闘野球88	¥7,650	MSX2 R
ヤ行		
やりたい放題	¥5,220	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
幽霊君	¥6,120	MSX2 R
ラ行		
ライトニングバッカス	¥7,020	SR
ライトニングバッカス	¥7,380	98
〃	¥8,820	X68
ラストターゲット	¥7,020	SR
ラストハルマゲドン	¥7,020	98/SR/X1/MSX2 D
〃	¥8,820	X68
リップスティックADV	¥6,120	98/SR
リトルバンパイア	¥6,120	98/88/X1/MSX2 D
リングマスター	¥7,020	98V
レイドック2	¥6,120	MSX2+
ロードス島戦記	¥8,820	98V

新作ソフトで発売が遅れた場合、商品入荷次第お送りしますのでしばらくお待ち下さい。

〈お申し込み方法〉

現金書留

申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。
送り先:東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F

銀行振込 (ゲームソフトはご遠慮下さい。)

お電話の上、下記までお振込み下さい。
太陽神戸銀行 旗ノ台支店 普通:3304231 聖和ライフサービス
ご入金確認後至急商品をお送りします。

注意

沖縄・離島の送料は、ゲームソフトを除いて別料金になります。

無料見積り

購入予定の①商品名②メーカー名③定価をハガキに書いてお送り下さい。ハードからソフトまで無料見積りいたします。

書留申込書BM5月号

フリガナ		
住所 〒		
名前	昭和 年 月 日生 才	TEL( ) —
使用機種	メディア5″・3″・ROM/2D・2DD・2HD/MSX・MSX2	
商品名 または DESK注番	① ② ③	ソフト名 ① ② ③

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

X68000フェア SHARP X68000 組合せセット!! キミはどれを選ぶ? 送料無料

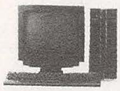
X68000EXPERT EXPERT-HD

NEW
(A)EXPERT・CZ-602C
定価¥356,000
(B)EXPERT-HD
● CZ-612C(BK)定価¥466,000

X68000PRO PRO-HD

NEW
(A)PRO
● CZ-652C(BK)定価¥298,000
(B)PRO-HD
● CZ-662C(BK)定価¥408,000

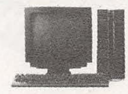
X68000ACE



ご存知!
ハイコスト
パフォーマンス機
FDモデル

ACE
● CZ-601C(GY)定価¥319,800

X68000ACE-HD



20MB
ハードディスク
内蔵の高
性能機

ACE-HD
● CZ-611C(BK)定価¥399,800

大特価中(お電話下さい)

● 頭金ナシ!!
● 1回～60回クレジットOK!!
● 組合せ自由! TEL下さい。

ディスプレイ組合せ
①CZ-601D ②CZ-611D ③CZ-603D ④CU-21CD

※MD-2HD10枚
※ドラゴンスピリッツ
プレゼント中!!

プリンター(用紙付)(送料無料)

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
(定価¥65,800) ㊙大特価!!

SHARP CZ-8PC4
48ドット熱転写カラー漢字プリンター
(定価¥99,800) ㊢大特価!!

X68000用ソフト/周辺機器 (送料¥500)

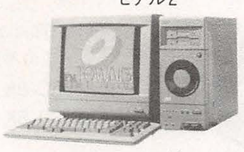
型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	¥58,000	¥41,800
KAMIKAZE	データベース	¥68,000	¥47,000
EW	ワープロ	¥38,000	¥29,300
C-TRACE68	グラフィック	¥68,000	¥51,000
XC-COMPILER PRO68	C言語	¥39,800	特価
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	¥17,800	特価

X-1ターボII/X-1TWIN用ソフト/周辺機器

型名	商品■	定価	特価
SAMURAI	ワープロ	¥19,800	¥14,800
スーパー春望クリエイティブ	ワープロ 5Dグラフィック	¥34,800	¥26,000
スーパー春望クリエイティブII	ワープロ 5HDグラフィック	¥37,800	¥28,000
SHOGUN 2	ワープロ 5HDグラフィック	¥34,800	¥25,000
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥39,800	特価
CZ-8BS1	FM音源	¥23,800	特価

富士通 FM-TOWNS 発売記念フェアー!! (送料無料)

富士通 FM-TOWNS
NEW モデル1 モデル2



オクト 大特価!!
お電話下さい

①TOWNSモデル1
● 本体
● カラーCRTディスプレイ
● キーボード
● システムソフトウェア
合計 ¥467,800

②TOWNSモデル2
● 本体
● カラーCRTディスプレイ
● キーボード
● システムソフトウェア
合計 ¥527,800

FM-TOWNSセットで
お買い上げの方!!
(a)アフターバーナー(ゲーム)
(b)ジョイカード
(c)MF-5HD 5枚
プレゼント!!
組合せ多数あります
ので お電話下さい
安いゾ!!

SHARP(送料無料)

X-1Gモデル30
オクト 特選品!! 限定

● CZ-882C
● MD-2HD10枚
● ジョイカード(連射)
● ゲームソフト1本

買わなきゃソンをする!!
早い者勝ち!!
㊢大特価¥29,800

NEC PC-98&EPSON PC-286シリーズ特選セット (送料¥2,000)

NEC PC-9801RX-2
NEW

● PC-9801RX-2
● シャープCU-14ED
● MD-2HD(10枚)
● マウス+ゲーム

限定 ¥318,000

EPSON PC-286VE-STD
NEW

● PC-286VE-STD
● シャープCU-14ED
● MD-2HD(10枚)
● マウス+ゲーム
推奨 ● MS-DOS

限定 ¥240,000

● PC-9801UV11+シャープCU-14ED
+MF-2HD(5枚)+マウス
¥230,000

EPSON
● PC-286US-STD+シャープCU-14ED
+マウス+MF-2HD(5枚)+MS-DOS
特価¥235,000

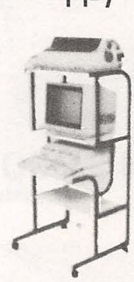
● PC-9801VM11+シャープCU-14ED
+MD-2HD(10枚)+マウス+ゲーム
特価¥275,000

★ディスプレイ変更の場合
● CU-14CD……+¥6,000
● PC-TV353……+¥34,000
● PC-TV453N……+¥53,000
● PC-KD854N……+¥8,000
● PC-TV454……+¥58,000
● PC-286CD2……+¥20,000
加算してください。

オクト推奨プリンター(送料¥1,000)
● STAR AR-2415……特価¥63,000
● EPSON VP-135EXPC…特価¥69,000
● NEC PC-PR201TH…特価¥89,000

パソコンラック

H-7



● キミだけの
パソコン
スペースを
作っちゃおう。
置き方、
自由自在。
1245(H)×614(D)×600(W)㎜

(定価¥22,800) 送料無料
特価¥12,000

店頭ゲームソフトオール23%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込:お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。
現金書留:封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

振込先
三菱銀行 蒲田支店 ㊘No.0278691
東京都民銀行 蒲田支店 ㊘No.0320955
株式会社 億人(オクト)

※掲載の価格は 3/20 現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。
※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。4月1日以降、消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。

オクトで始まるパソコンワールド。

店頭にて、4月20日～5月10日まで ゲームソフト25%OFF!!

ご来店にて、お買上げの方には、粗品をプレゼント!!

中古パソコン買い取ります。FAXによるお見積り、ご注文もお受けします。FAX052(261)8593
〈ダイナ〉
パソコンハウスDyna Soft & Hard
全国どこでも
楽々通販
クレジットもOK！
今月の
目玉
NEW
FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER
モデル2本体………¥398,000
Townsシステムソフトウェア‥¥20,000
キーボード…………¥20,000
カラーCRT(0.20ピッチ)‥¥138,000
セット合計 ¥576,000(税別)
モデル1本体 ……¥338,000
Townsシステムソフトウェア‥¥20,000
キーボード…………¥20,000
カラーCRT(0.38ピッチ)‥‥¥89,800
セット合計 ¥467,800(税別)
※本商品は単品購入も可能です。
モデル1セット ¥405,000(税別)
モデル2セット ¥500,000(税別)
NEC PC8801MA2
単体でもOK
PC8801MA2 ………¥188,000
KD863S ……¥118,000
¥189,000(税別)
NEC PC8801FE
単体でもOK
PC8801FE ………¥127,000
KD855 ……¥67,800
お手軽プライス ¥137,800(税別)
SHARP X68000 EXPERT・PRO NEW
EXPERT
CZ602C-BK……¥356,000
CZ603D-BK……¥84,800
CZ8PC4（48ドット新型プリンター）……¥99,800
熱転写用紙サービス
セット合計 ¥540,600
モデル1セット ¥3☎9,800(税別)
PRO
CZ652C-BK……¥298,000
CZ611D-BK……¥145,000
ゲームソフト(フルスロットル)……¥8,800
セット合計 ¥451,800(税別)
モデル2セット ¥3☎9,800(税別)
X1 turboZ Ⅲ
CZ880D
新製品
X1の名作turbo
シリーズの再来
CZ888C-BK
CZ880D-BK
ドッキリ ¥1☎9,000(税別)
特価品コーナー
PC-PR101 TL2
¥49,800(税別)
PC-KD855
¥39,800(税別)
X68000 ACE・HD
展示品 限定5台
定価¥399,800
¥259,000(税別)
AIWAモデム
PVA-1200mK Ⅱ
¥15,000(税別)
X1 モデル30
限定品
¥49,800(税別)
MSXワイワイコーナー
本体
SONY
HB-F1XDmk Ⅱ ¥49,800
Dyna特価 ¥36,000(税別)
HB-F1XDJ…………¥69,800
Dyna特価 ¥51,500
松下
FS-A1FX(MSX2)………¥57,800
Dyna特価 ¥41,000(税別)
FS-A1WX…………¥69,800
Dyna特価 ¥51,500
記憶装置
SONY 3.5"フロッピーディスクドライブ
HBD-F1 ¥36,800
特価 ¥28,000(税別)
松下 3.5"フロッピーディスクドライブ
FS-FD1A ¥39,800
特価 ¥29,800(税別)
日本エレクトロニックス MSX拡張スロットボックス
¥29,800
特価¥26,800(税別)
入力装置
松下 ジョイハンドル
FS-JH1 ¥19,800
Dyna特価 ¥15,900(税別)
松下 マトリガ・ジョイスティック
CF-22H ¥3,500
Dyna特価 ¥3,400(税別)
SONY 連射ジョイパット
JS-303T ¥2,000
Dyna特価 ¥1,980(税別)

ソフト買い取り表の見方

◀本誌掲載のパソコンソフトを高価にて買い取り致します▶

★商品名の前のⒶⒷⒸⒹⒺが買い取り表のランクになります。

★Ⓐランク…¥3,000 Ⓑランク…¥2,500 Ⓒランク…¥2,000 Ⓓランク…¥1,500 Ⓔランク…¥1,000

★商品の状態によっては上記価格より変動する場合もあります。

★送金は現金書留でお客様の手本に送られますが、その際の手数料（400円〜800円）は、お客様負担となります。

★商品は郵便小包または宅配便でダイナまで。「買い取り希望」と紙に書いて送ってネ！

★さあ、不用になったソフトはどんどんダイナに送ろう。上記商品以外のSOFTの買い取りもしますヨ。

★有効期間は5月30日までとします。

〈PC88シリーズ〉

商品名	価格	割引価格
Ⓑミッドガルツ SIDE A	7.800	7.350
Ⓒウルティマ I	6.800	6.300
Ⓑバーニングポイント	8.600	7.950
ⒷクリムゾンII	7.800	7.350
Ⓑミッドガルツ SIDE B	7.800	7.350
ⒸWhat's Michael?	7.800	7.350
Ⓓスネークキャンプ	7.800	7.350
Ⓓポッキー	7.800	7.350
Ⓓデスブリンガー（VA専用）	9.800	9.200
Ⓑ時空の花嫁	7.800	7.350
Ⓔドキドキシャッターチャンス		
#1女子高生パート2	3.000	2.900
#2看護婦編	3.000	2.900
#3バスガイド編	3.000	2.900
Ⓐ天使たちの午後II（番外編）	7.800	7.350
Ⓑアドバンストファンタジアン	7.800	7.350
Ⓑ水龍士II	7.800	7.350
Ⓑマイトアンドマジック2	9.800	9.100
Ⓓ少女遊戯	7.800	7.350
Ⓒテレフォンクラブストーリー	7.800	7.350
Ⓐ戦国群雄伝	9.800	9.200
Ⓓおちゃめなゆうれい	6.800	6.300
Ⓓ白夜物語	7.800	7.350
Ⓑ花の清里	7.800	7.350
Ⓔセーラー服美少女図鑑#1〜#6	3.800	3.550
Ⓐソーサリアン	9.800	9.200
ソーサリアン追加シナリオ	3.800	3.650
戦国ソーサリアン	3.800	3.650
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.650
スティルソードフォーアダルト	4.800	4.450
スターシップランデブー	7.800	7.250
Ⓓサイオブレード	特8.800	7.150
Ⓑ美しき獲物たちV	4.000	3.750
Ⓒ新九玉伝	8.800	8.150
Ⓓファミスタ88（VA専用）	6.800	6.300
Ⓒ今夜も朝までパワフル麻雀II	7.800	7.350
Ⓒ維新の嵐（VA専用）	9.800	9.200
ⒷMr.プロ野球	9.800	9.200
Ⓑ太平洋の嵐DX（VA専用）	14.800	13.400
Ⓓ太平洋の嵐パワーアップキット（VA専用）	5.800	5.400
Ⓒテトリス（VA専用）	6.800	6.300
Ⓓテトリス	6.800	6.300
Ⓒディアブロ	6.800	6.300
Ⓒいかせ男	6.800	6.300
ⒸプロジェクトA子II	2.800	2.900
Ⓒとらわれペンギン	2.800	2.900
ⒷエクザイルII	8.800	8.150
Ⓓライトニングバッカス	7.800	7.350
ⒹCHATTY	8.800	8.150
Ⓑ自己中心派3	6.800	6.300
Ⓐウィザードリィ4	12.800	11.850
Ⓒドラゴン	6.800	6.300
Ⓒトリトーン2	9.800	9.100
Ⓑ怨霊戦記	9.800	9.100
Ⓐ水滸伝	9.800	9.100
Ⓐ琥珀色の遺言	9.800	9.100
Ⓐスナッチャー	8.800	8.250
ⒷR-TYPE（VA専用）	7.800	7.350
リップスティックADV	6.800	6.400
ビリヤードきゃびきゃびるん	7.800	7.450
Ⓓエクザイル	8.800	6.600
Ⓓなぎさの館	7.800	7.350
Ⓒサバッシュ	7.800	7.350
Ⓒかわいそう物語	7.800	7.350
ⒺBe!ガール	5.800	5.500
Ⓑヴェイグス	7.800	7.350
ⒺときめきスポーツギャルII	5.800	5.500
ⒺときめきスポーツギャルIII	5.800	5.500
Ⓒマスターオブモンスターズ	7.800	7.450
Ⓒアクロジェット	8.000	7.450
Ⓓスタークルーザー	7.800	7.250
Ⓓ美しき獲物たちIV（アダルト）	7.800	7.350.
ⒸイースII	7.800	7.250
Ⓔアップルクラブ	3.800	3.400
ⒺアップルクラブII	3.800	3.100
別売データ①〜⑩）	各1.500	1.550
ザ・リターンオブイシター	6.800	6.300
Ⓔ自己中心派2	6.800	6.300
Ⓔお嬢様くらぶ	6.800	6.300
Ⓑカインドギャルズ	6.800	6.300
Ⓒめぞん一刻（完結編）	7.800	7.250
Ⓔキッスオブマーダー	5.800	5.400
Ⓓスーパー大戦略88	8.000	7.450
Ⓓ小森愛のどきどきラリー	7.800	7.350
Ⓒ今夜も朝までパワフル麻雀	6.800	6.300
Ⓒ天使たちの午後2	7.800	7.150
Ⓒソープランドストーリー	7.800	7.150
Ⓑラストハルマゲドン	7.800	7.350
Ⓑスーパー大戦略マップコレクション	4.800	4.550
ⒹファンタジーIII	9.800	9.100
Ⓓ水龍士	7.800	7.350
Ⓓ原宿アフターダーク	8.800	8.150
ⒸF15ストライクイーグル	7.800	7.350

〈PC98シリーズS"2DD/2HD〉

商品名	価格	割引価格
What's Michael?	7.800	7.350
霧のカトレア	7.800	7.350
Ⓒパイレーツ	9.800	9.200
プロダクションマネージャー	9.800	9.200
Super大戦略	8.800	8.250
Ⓐ信長の野望戦国群雄伝	9.800	9.100
Ⓐポッキー	7.800	7.350
ⒷマイクロミュージシャンAset	18.000	14.850
ⒷプリントショップII	19.800	16.300
Ⓐ戦国群雄伝	9.800	9.200
Ⓑ水滸伝	9.800	9.200
Ⓑミッドガルツ	9.800	9.200
Ⓑファーストクイーン	8.800	8.150
ⒹSUPER大戦略	8.800	8.150
Ⓓティルナノーグ2	9.800	9.200
ⒸエクザイルII	8.800	8.250
Ⓔ美しき獲物たちV	4.000	3.750
Ⓓキングオブマジック	8.800	8.150
Ⓓ麻雀武蔵	9.800	9.100
Ⓒ死体置場で朝食を	9.800	9,100
Ⓒ花の清里	7.800	7.250
Ⓓ麻雀狂時代スペシャル	6.800	6.300
Ⓒ維新の嵐	9.800	9.100
Ⓓテトリス	6.800	6.300
Ⓒ麻雀悟空	6.800	6.300
Ⓑリップスティックアドベンチャー	6.800	6.300
Ⓓマイト&マジック2	9.800	9.100
Ⓓリングマスター	7.800	7.250
Ⓒシュヴァルツシルト	12.800	11.950
Ⓔ殺しのドレス	6.800	6.300
Ⓔなぎさの館	7.800	7.250
Ⓑソーサリアン	9.800	9.200
ソーサリアン追加シナリオ	3.800	3.650
戦国ソーサリアン	3.800	3.650
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.650
Ⓑデスブリンガー	9.800	9.100
Ⓐウィザードリィ4	12.800	11.850
Ⓑ大海令	12.800	11.850
Ⓑスーパーラスベガス	12.800	11.850
Ⓓ新九玉伝	8.800	8.150
Ⓑスタークルーザー	7.800	7.250
Ⓐ大戦略II SP	8.800	8.150
Ⓑ白夜物語	9.800	9.100
Ⓑバランスオブパワー	12.800	11.850
Ⓔあっぷるくらぶ	3.800	3.650
あっぷるくらぶ別売データー#1〜#5	3.800	3.100
Ⓔやりたい放題	5.800	5.500
大戦略IIマップコレクション	5.000	4.650
ビリヤードきゃびきゃびるん	7.800	7.350
Ⓒアクロジェット	7.800	7.350
Ⓒ自己中心派	7.800	7.350
ⒸMrプロ野球	9.800	9.200
Ⓔ美しき獲物たちIV（アダルト）	4.000	3.650
ⒸイースII	7.800	7.350
Ⓑ信長の野望全国版	9.800	9.100
Ⓑ今夜も朝までパワフル麻雀	6.800	6.400
今夜も朝までパワフル麻雀2	7.800	7.350
ⒹグランドスラムVol2	12.000	9.900
Ⓑスターシップランデブー	8.800	8.150
Ⓑ蒼き狼と白き牝鹿	9.800	9.100
Ⓒめぞん一刻完結編	7.800	7.250
Ⓑ麻雀大会	9.800	9.100
Ⓑカインドゥギャルズ	6.800	6.300
Ⓒマイト&マジック	9.800	9.100
Ⓑウィザードリィ#1	9.800	9.100
Ⓒウィザードリィ#2	9.800	9.100
Ⓒウィザードリィ#3	9.800	9.100
Ⓒ天使たちの午後II	7.800	7.250
Ⓑ天使たちの午後II（番外編）	7.800	7.250
Ⓒ原宿アフターダーク	9.800	9.100
Ⓔちょっと名探偵（アダルト）	6.800	6.300
Ⓔ第4のユニットII	7.600	7.050
ⒷA列車で行こうII	12.800	11.850
Ⓑラストハルマゲドン	7.800	7.350
ⒷF16ファイティングファルコン2	9.800	9.100
Ⓑロードス島戦記	9.800	9.100
Ⓑ太平洋の嵐DX	14.800	12.200
Ⓒ太平洋の嵐パワーアップキット	5.800	5.400
Ⓑ琥珀色の遺言	9.800	9.100

〈XIシリーズ〉

商品名	価格	割引価格
Ⓓテトリス	6.800	6.400
トリトーン2	9.800	9.200
Ⓐ戦国群雄伝	9.800	9.200
Ⓑ水滸伝	9.800	9.200
Ⓒマイト&マジック2	9.800	9.200
Ⓔ美しき獲物たちV	4.000	3.750
Ⓓエグザイル（turbo専用）	8.800	8.150
Ⓓ今夜も朝までパワフル麻雀（turbo）	6.800	6.300
Ⓒ今夜も朝までパワフル麻雀2（turbo）	7.800	7.250
Ⓒ琥珀色の遺言（turbo）	9.800	9.100
Ⓑアークス（turbo）	9.800	9.100
Ⓒジンギスカン（turbo）	9.800	9.100
Ⓒソーサリアン（turbo）	9.800	9.100
ソーサリアン追加シナリオ（turbo）	3.800	3.650
戦国ソーサリアン（turbo）	3.800	3.650
ピラミッドソーサリアン（turbo）	3.800	3.650
お嬢様くらぶ	6.800	6.300
Ⓓリターンオブイシター（turbo）	6.800	6.300
Ⓓスタークルーザー（turbo）	7.800	7.250
Ⓒラストハルマゲドン	7.800	7.250
Ⓔなぎさの館	7.800	7.250
Ⓒサイオブレード（turbo専）	8.800	8.150
ⒹリボルティーII	7.800	7.250
Ⓒマスターオブモンスターズ（turbo専）	8.000	7.450
Ⓓ白夜物語	7.800	7.350
Ⓓ琥珀色の遺言（turbo専）	9.800	9.100
Ⓔやりたい放題	5.800	5.500
Ⓓアークティック（X1 turbo）	5.800	5.500
Ⓒ信長の野望〈全国版〉	9.800	9.100
Ⓒスーパー大戦略（turbo専用）	8.000	7.450
ⒹウルティマIV	9.800	9.100
ⒹファンタジーIII	9.800	9.100
ⒹイースII（turbo専用）	7.800	7.250
Ⓒマイト&マジック	9.800	9.100
Ⓔまじゃべんちゃ〜ねじ麻雀	6.800	6.300
Ⓓ自己中心派2	6.800	6.300
Ⓒ天使たちの午後II	7.800	7.250
Ⓒめぞん一刻完結編	7.800	7.350
Ⓔ第4のユニットII	7.200	7.050

〈X68000〉

商品名	価格	割引価格
Ⓐ今夜も朝までパワフル麻雀II	7.800	7.350
Ⓐデス・ブリンガー	9.800	9.200
Ⓐラスト・ハルマゲドン	9.800	9.200
ウォーニング	7.800	7.350
Ⓔフルスロットル	8.800	8.250
Ⓒ三国志	14.800	13.700
Ⓓカサブランカに愛を	7.800	7.250
ⒸマーダークラブDX	7.800	7.250
Ⓒ第4のユニット	6.800	6.300
Ⓓパワーリーグ	7.800	7.250
ⒷサンダーフォースII	9.800	9.100
Ⓒ麻雀狂時代SP	7.800	7.250
Ⓒ琥珀色の遺言	9.800	9.100
Ⓒ道化師殺人事件	7.800	7.250
ⒷA列車で行こう2	12.800	11.850
Ⓑテトリス	6.800	6.300
Ⓑ信長の野望（全国版）	9.800	9.100
Ⓒマイト&マジック	9.800	9.100
Ⓔダブルヴィジョン	5.800	5.400
Ⓔ花札放浪記	6.800	5.500
Ⓓ沙羅曼蛇	8.800	8.150
ⒸファンタジーIII	9.800	9.100
Ⓓめぞん一刻SP	9.800	9.100
Ⓒキングオブシカゴ	12.800	11.850
ⒸウルティマIV	9.800	9.100
Ⓒ太平洋の嵐DX	14.800	13.700
Ⓒウォーニング	7.800	7.350
Ⓑ信長の野望全国版	9.800	9.100
Ⓓいろはにほへと	6.800	6.300
Ⓔ源平討魔伝	7.800	7.250
Ⓒスペースハリア	6.800	6.300
Ⓒ殺意の接吻	5.800	5.400
Ⓒ麻雀悟空	7.800	7.250
Ⓒ熱血高校ドッヂボール部	7.800	7.250
Ⓑドラゴンスピリット	8.800	8.250

MSX2 ALL20%OFF月間

商品名	価格	割引価格
マスターオブモンスターズ	6.800	6.300
エグザイルII	8.800	8.150
たんば	6.800	6.300
牌の魔術師	5.800	5.500
サイコワールド	6.800	6.300
ウイグマンSP	7.800	7.350
少女遊戯	7.800	7.350
プロ野球FAN	7.800	6.500
ゴーファーの野望	5.800	4.850
トリトーンII	9.800	8.050
華三眩	6.800	6.500
天使たちの午後II	7.800	6.500
天使たちの午後番外編II	7.800	7.250
サイオブレード	8.800	3.750
美しき獲物たちV	4.800	5.700
ガンダム	6.800	6.500
スターシップランデブっ	7.800	6.500
白夜物語	7.800	5.700
中華大仙	6.800	4.850
孔雀王	5.800	5.700
フォトクラブ	6.800	6.500
FMパナアミューズメント	7.800	5.700
ソープランドストーリっ	6.800	6.500
きまぐれオレンジロード	7.800	6.800
Rタイプ	7.300	5.700
お嬢様クラブ	6.800	5.700
なぎさの館	7.800	6.500
エグザイル	8.800	7.250
スーパー大戦略	8.800	7.250
コナミゲームコレクションVol1〜Vol4	4.800	4.450
クインプル	7.800	6.500
スナッチャーMSX2	9.800	8.050
グレイテストドライバー	7.800	6.500
マイト&マジック	9.800	8.050
麻雀狂時代スペシャル	6.800	5.700
カインドギャルズ	6.800	5.700
激突ペナントレース	5.800	4.550
学園物語	6.800	5.700
ジンギスカン	9.800	8.050
めぞん一刻完結編	7.800	6.500
イースII	7.800	6.500

コピーツール

商品名	価格
DISK BACK TOOLメシア68K（X68000）	10.300
ニュータイプ88	12.400
ファイルマスター（88orX1）	各10.300
ファイルマスター（MSX）	8.250
天下無敵（MSX2 DISK）	2.100
バックアッププロ68K（X68000）	2.100
ウイザード98	13.400
ウイザード88	10.300

サプライ

商品名	価格
ノーブランド3.5"2DD	1.425
ノーブランド3.5"2HD	2.300
88用マウス	4.050
98用マウス	3.650

※掲載のソフト割引価格には消費税が含まれています。

本誌掲載以外にも、多数の在庫があります。詳しくはTELにて…052-261-8080

ソフト お申し込み方法

①ご希望の商品名等を注文書に記入して、郵便局にて現金書留でお金といっしょにお送り下さい。（注文書は本誌と同じものであれば、手書き、コピーでもかまいません）

②リストにのっていない商品／機種も多数ありますので、お電話にて確認して下さい。

③送料は1コ¥650、2コ¥450×2、3コ以上¥350×3です。

④わからないことがありましたら(052)261－8080で尋ねて下さい。

注文書

お名前

ご住所

〒

TEL
（　　　　）

MBM 5

お持ちのパソコンの種類

本体名／

テレビ／

プリンター／

注文商品名とフロッピーサイズ

商品名

丸でかこんで下さい。
5"2D、2DD、2HD
3.5"2D、2DD、2HD、
T/B ROM
（　　　　　　　　　）

お申し込み方法 ハード

●お電話でお申し込み下さい。

●送金方法

①現金書留（上の注文書で送ってネ！）

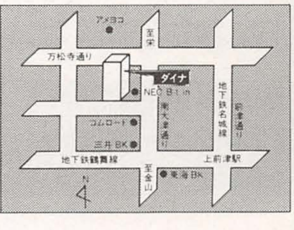
②銀行振込（岡崎信用金庫　瑞穂支店　普通 168041）

③代金引替（Telの際お申し付け下さい。代引き手数料が必要です。）

ダイナでは、中古パソコン・中古ソフトを高価にて買取り致しております。

パソコンハウス ダイナ

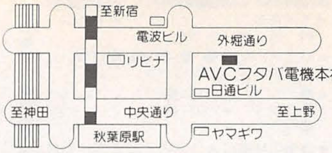
ソフト部 ☎052-261-8080
ハード部 ☎052-261-7830
〒460 名古屋市中区大須3丁目31-28
A.M.11:00〜P.M.8:00（年中無休）



秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 24年の信用!!

AVCフタバ

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3
☎03-253-7661(代)

シャープCU-14CD

14型ディスプレイ 0.31mmドットピッチ
アナログRGBセパレート入力
標準価格¥84,800 AVCフタバ特価

今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	022-264-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

X68000 PERSONAL WORKSTATION EXPERT・PRO

待望の新しい仲間登場!

- 高密度実装を象徴するフォルム・マンハッタンシェイプ
- 新たな領域をひらく3Mバイトの大容量メモリーを標準装備
- メインメモリーは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能

CZ-602C 標準価格¥356,000 (FDDタイプ)
CZ-612C 標準価格¥466,000 (HDDタイプ)
¥AVCフタバ特価

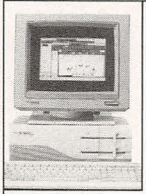
- 意表をつくボディコンストラクション、高度な実装技術に裏付けられた新しいスタンダードフォルム
- 高度なシステム化への対応を取慮した拡張I/Oスロット4スロット標準装備

CZ-652C 標準価格¥298,000
CZ-662C 標準価格¥408,000
¥AVCフタバ特価

お勧めディスプレイコーナー
組合せは自由、価格はお気軽にご相談下さい。

CZ-611D	CZ-603D
標準価格¥145,000	標準価格¥84,800
AVC特価	AVC特価
・0.31mmドットピッチ	・0.39mmドットピッチ
・TVチューナー搭載	・TVチューナーなし
・3モードオートスキャン	・3モードオートスキャン
・チルト台別売	・チルト台同梱
CZ-601D	**CU-21CD**
標準価格¥109,800	標準価格¥139,800
AVC特価	AVC特価
・0.39mmドットピッチ	・0.52mmドットピッチ
・TVチューナー搭載	・TVチューナーなし
・3モードオートスキャン	・3モードオートスキャン
・チルト台別売	・チルト台取付不可

NEC PC-9800シリーズ PC-9801RA2

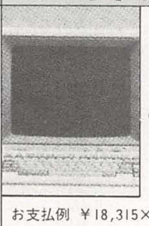


80386と「日本語MSQS/2」更に「日本語MS-WINDOWS/386」を採用。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RA2
標準価格…¥498,000
特価 ¥375,000
お支払例 ¥34,688×12回 ¥18,438×24回 ¥12,917×36回 ¥10,156×48回

NEC PC-9800シリーズ PC-9801RX2

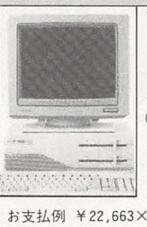
12MHzノーウェイトの80286を搭載しV30も採用している。メモリー容量は最大11.6MBまで拡張可能。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RX2
標準価格…¥398,000
特価 ¥295,000
お支払例 ¥27,288×12回 ¥14,504×24回 ¥10,161×36回 ¥7,990×48回

NEC PC-9801UV11



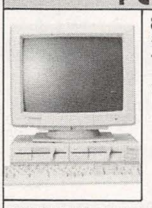
新開発のカスタムVLSIの採用でコンパクトボディを実現、充実のパワーを装備。
(写真のモニターは別売)
PC-9801UV11
標準価格…¥265,000
特価 ¥198,000
お支払例 ¥18,315×12回 ¥9,735×24回 ¥6,820×36回 ¥5,363×48回

NEC PC-9801VM11



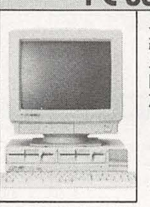
VM21の後継機でCPUに10MHzのV30を使用、20MB、40MBのHDDを内蔵可能、5"FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-9801VM11
標準価格…¥328,000
特価 ¥245,000
お支払例 ¥22,663×12回 ¥12,046×24回 ¥8,439×36回 ¥6,635×48回

NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FE



88シリーズの入門機約1300種のソフトウェアを利用でき、ビデオ入力端子付テレビと直結。
(写真のモニターは別売)
PC-8801FE
標準価格‥¥129,000
特価 ¥98,000
お支払例 ¥9,065×12回 ¥6,234×24回 ¥4,818×36回 ¥3,375×48回

NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA2



こちら88FA/MAの後継機で約1.2倍のコストパフォーマンスを図る、1M FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-8801MA2
標準価格‥¥168,000
特価 ¥126,000
お支払例 ¥11,655×12回 ¥6,195×24回 ¥4,340×36回 ¥3,413×48回

EPSON PC-286X(STD)

クロック周波数16MHzと高速の80286を初めて搭載し、ノーウェイト動作を可能にした。
PC-286X(STD)・¥438,000
CU-14CD(シャープ)¥84,800
合計………¥522,800
特価 ¥398,000
お支払例 ¥36,815×12回 ¥19,568×24回 ¥13,705×36回 ¥10,779×48回

PC-286VE(STD)

同社PC-286V後継機で20%処理速度を向上させ、カートリッジ型HDDの搭載を可能にした。
PC-286VE(STD)・¥298,000
CU-14CD(シャープ)¥84,800
合計………¥382,800
特価 ¥274,000
お支払例 ¥25,345×12回 ¥13,472×24回 ¥9,438×36回 ¥7,421×48回

●セットの組合せは自由! 広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

パソコンが変わるFM TOWNSが変える!

ビジュアルや音声&サウンド、文字といったマルチデータを利用して、TOwns GEARで簡単にプログラミングしてしまう。しかも、CD-ROMソフトが表現力に応える。

快適な操作で、自分流のパソコンアート。イメージどおりに、グラフィックメイク、サウンドメイク、そしてミュージックメイク&プレイ。

モデル1 標準セット ¥467,800

本体……………………¥338,000
TOWNSシステムソフトウェア………¥20,000
カラーCRTディスフレイ14…………¥89,800
キーボード(JIS/親指選択)…………¥20,000

AVCフタバ特価

モデル2 標準セット ¥527,800

本体……………………¥398,000
TOWNSシステムソフトウェア…¥20,000
カラーCRTディスフレイ14……¥89,800
キーボード(JIS/親指選択)……¥20,000

AVCフタバ特価

●分割回数は3回~48回まで自由に選べます。

メーカー	型番		標準価格	現金特価	20回分割
NEC	PC-KD854N	(ディスプレイ)	¥84,800	¥55,000	¥3,190
	PC-TV454	(ディスプレイ)	¥138,000	¥105,000	¥6,090
	PC-KD863G	(ディスプレイ)	¥138,000	¥105,000	¥6,090
SHARP	CU-14CD	(ディスプレイ)	¥84,000	AVCフタバ特価	
	CU-14ED	(ディスプレイ)	¥74,800	AVCフタバ特価	
	CZ-860C	(ディスプレイ)	¥99,800	AVCフタバ特価	
ビクター	GD-V140	(ディスプレイ)	¥128,000	¥74,800	¥4,338
EPSON	PC-286CD2	(ディスプレイ)	¥94,800	AVCフタバ特価	

メーカー	型番		標準価格	現金特価	15回分割
NEC	PC-PR102TL3	(プリンター)	¥50,000	¥39,000	¥2,998
	PC-PR201G	(プリンター)	¥158,000	¥124,000	¥9,342
EPSON	AP-800(PC)	(プリンター)	¥99,800	AVCフタバ特価	
	AP-550(PC)	(プリンター)	¥69,800	AVCフタバ特価	
	VP-500PC	(プリンター)	¥87,000	AVCフタバ特価	
	VP-135EX	(プリンター)	¥100,000	AVCフタバ特価	
SHARP	CZ-8PC3	(プリンター)	¥65,800	AVCフタバ特価	
	CZ-8PK9	(プリンター)	¥89,800	¥79,800	¥5,258
	CZ-8PK7	(プリンター)	¥122,000	¥97,000	

メーカー	型番		標準価格	現金特価	48回分割
NEC	PC-88VA3	(8/16bit)	¥398,000	¥298,000	¥8,071
	PC-98LTmodel22	(ラップトップ)	¥288,000	¥215,000	¥5,823
	PC-9801LS2	(32bit)	¥628,000	¥470,000	¥12,729
EPSON	PC-286US(STD)	(ラップトップ)	¥268,000	¥275,000	¥5,823
	PC-286LE(STD)	(ラップトップ)	¥398,000	¥378,000	¥8,613
SHARP	CZ-888C	(8bit)	¥169,800	AVCフタバ特価	
PANASONIC	FS-A1WX	(MSX2+)	¥69,000	¥55,000	
SONY	HB-F1XDL	(MSX2+)	¥69,800	¥57,800	
SANYO	PHC-70FD	(MSX2+)	¥64,800	¥47,400	

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1~2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3~48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM7時まで受付 日曜・祝日も営業

中古

五月祭！

〈88シリーズ〉

PC-8801MK2-30 …………… ¥45,000
PC-8801MK2SR-30 ………… ¥72,000
PC-8801MK2FR-30 ………… ¥72,000
PC-8801MK2MH …………… ¥89,000
PC-8801FH30 …………… ¥76,000
PC-8801FA ……………… ¥90,000
PC-8801VA ……………… ¥132,000
PC-8801VA2 ……………… ¥178,000

〈98シリーズ〉

PC-9801F2 ……………… ¥78,000
PC-9801M2 ……………… ¥135,000
PC-9801UV11 …………… ¥165,000
PC-9801VM2 ……………… ¥180,000
PC-9801VM21 …………… ¥200,000
PC-9801VX21 …………… ¥228,000

〈ディスプレイ〉

PC-KD854 ¥46,000
PC-KD852 ¥46,000
PC-KD862 ¥51,000
PC-KD851 ¥52,000
PC-KD551K ¥39,800
PC-KD863S ¥65,000
PC-KDTV352 ¥59,800
PC-TV 453-N ¥69,000
PC-KD251 ¥24,000
CU-14AD ¥45,000
CZ-820D ¥29,800
CZ-855D ¥52,000

〈FMシリーズ〉

FM-77AV20 ¥46,000
FM-77AV2 ¥44,000
FM-7720EX ¥48,000

〈X1シリーズ〉

X1ターボ40 ¥50,000
X1ターボ2 ¥64,000
X1ターボZ ¥70,000
X68000セット(HD) ¥310,000
X68000セット ¥260,000

常に在庫、価格は変動しています。

君は消費税をどう乗り越えるか？

● サンマックストレードシステム

〈ディスプレイ〉

希望商品	差　額	下取り商品
PC-KD863S	58,000	KD851
	60,000	KD853
	53,000	TV352
PC-KD863G	53,000	TV453N
	58,000	TV452
	78,000	KD854
PC-TV453N	59,000	KD863S
	73,000	KD862
	71,000	KD861

● 上記以外でもOK！
● 中古から中古トレードOK！

♣今月の買取り情報

● 9801（VX、VM、UV、Fシリーズ）
● 8801（MA、FA、VA、FH、FR）
（MA2、VA2、FE、MH）
● SHARP
（X1ターボシリーズ、ターボ30、II、III、Z、ZII）
（X68000シリーズ、CZ-600C、601C、611C）
● ディスプレイ（各社）OK!!
（854、852、862、861、TV352、TV453N）
（820D、850D、855D、880D、TV152、TV154）

＊パソコンをセットで売却したい人、Telして下さい。

◆サンマックス情報

● ゲーム
セガメガドライブ、PCエンジン
マスターシステム、MSX2
MSX2+（数に制限有り）

● ワープロ
WD-652、WD-580、WD-550、WD-310
オアシスFII、オアシスシリーズ、
その他OK！

● 周辺
AN-8TV ………………… ¥22,000
CU-8BSI ………………… ¥12,000
PC-DR330 ………………… ¥6,800

＊その他、ボード、プリンターOK！

㈱サンマックス（厚木営業所）
TEL 0462-29-6171㈹
FAX 0462-29-6173(専)
ハガキ 神奈川県厚木市旭町3-9-15
振込先 大和銀行 厚木支店
（普通） 7035682
口座名 ㈱サンマックス

3万円以上無料配送!!

システム・ワールド

SUNMAX

0462-29-6171

AM10：30▶PM7：30

《毎週水曜日定休日》

楽しい・使いやすい・使える
パーソナル市場本物パソコン登場！

FM TOWNS

- CD-ROMの標準搭載により音楽、音声、絵を基本装備。
- 「80386」CPUの採用。
- 強力なAV機能の採用。
- クリエイティブツール「TOWNS GEAR」の提供。
- ビジュアルパソコン通信の提供。

X68000シリーズ ¥288,000より 各種組合せで大特価!!

新発売 C & Professional Pack. Release 1.0

OS-9/X68000 5"2HD ¥58,000

OS-9/X68000 5"FD版 ¥29,800

ポケコン総合カタログ並びに特価表差し上げます。切手70円を同封の上当社へお申込みください。
多数お買上げの場合、価格はご相談に応じます。

- PC-E200 ……… ¥22,000⇨¥17,800

パソコン接続ケーブル
- CE-T800 ……… ¥12,800⇨¥11,800
- PC-E500 ……… ¥28,800⇨¥24,800

PC-1350/1360/1360K/1425/1475用
CE-140P 7色カラープリンタ
¥16,000

PC-1360＋CE-140P
㊣¥72,800→**¥25,800**

●シャープCZ-880DGY
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050 デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥69,800

対応機種：CZ880C/881C、X1/TURBOシリーズ ケーブルは本体付属を使用 PC88VA/VA2/VA3/MK2SR/TR/FR/MR、PC8801FH/MH/FA/MA、PC286U/V/L、PC9801U/UV/UX/VM/VX/LV各シリーズ アナログ25↔25ピンケーブルを使用（デジタルは各専用ケーブルで） MZ700/1500/2000/2200/2500各シリーズ（推奨品シャープ8D8K）

●富士通ゼネラル DM-405
14型カラーディスプレイ
(2000、アナRGB)
¥67,800→特価¥36,000
21ピン/アナログMSXII対応ケーブルプレゼント！
対応機種：MSXII、FM77AVシリーズ

●シャープCZ-820DB
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→特価¥39,800

●シャープ CZ-880DBK
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800

●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥25,000

●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800

●シャープCU-14BD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥64,800→特価¥49,800

●シャープCU-21CD
21型カラーディスプレイ
(0.52mmドット/アナRGB)
¥139,000→¥110,000

●シャープCU-15M1
15型カラーディスプレイ
(0.39mm/デジアナRGB)
¥99,800→特価¥79,000

●TAXAN SV-650
12型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥48,500

●シャープMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000

●シャープMD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000

●シャープMD-9P1
9型モノクロディスプレイ
(4050/コンポジット)
¥34,800→特価¥27,800

周辺機器も豊富！その他もお問い合せ下さい。

- MZ-1M08(ボイスボード) ……… ¥10,000→¥ 6,000
- MZ-1R09(5500用VRAM) ……… ¥35,000→¥25,000
- MZ-1R10(5500用漢字ROM) ……… ¥30,000→¥12,000
- MZ-1R11(5500用256RAM) ……… ¥80,000→¥40,000
- MZ-1R14(5500用辞書ROM) ……… ¥40,000→¥22,000
- MZ-1R19(5500用第2漢字ROM) ……… ¥35,000→¥15,000
- MZ-1R24(1500用辞書ROM) ……… ¥22,000→¥ 6,000
- MZ-1R26A(増設RAMボード) ……… ¥35,000→¥12,800
- MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード) ……… ¥13,000→¥10,000
- MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM) ……… ¥13,000→¥10,000
- MZ-1R29(1R27第2水準ROM) ……… ¥32,000→¥10,000
- MZ-1R37(630K RAMファイル) ……… ¥34,800→¥28,000
- MZ-1P17(24ドット漢字カラー/ケーブル付) ……… ¥79,800→¥39,800
- MZ-1P27(水平プリンタ) ……… ¥268,000→¥214,000
- MZ-1P28(8桁プリンタ) ……… ¥148,000→¥118,000
- MZ-1P29(132桁プリンタ) ……… ¥168,000→¥134,000
- MZ-1X29(光学マウス) ……… ¥13,800→¥11,000
- MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付) ……… ¥17,800→¥ 9,800
- MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし) ……… ¥19,800→¥16,800
- MZ-1E26(2500用コミュニケーションボード) ……… ¥24,800→¥21,000
- MZ-1M01(2000用16ビットボード) ……… ¥78,000→¥ 8,000
- CZ-8TM1(モデムユニット) ……… ¥29,800→¥ 9,800
- CZ-8TM2(モデムユニット300/1200) ……… ¥49,800→¥39,800

CZ-300F＋CZ-3CPM(CP/M V2.2) …… 特価¥13,000

- CZ-31F(増設ドライブ) ……… ¥59,800→¥ 7,000
- CZ-502F(ミニフロッピーディスク) ……… ¥99,800→¥75,000
- CZ-503F(ミニフロッピーディスク) ……… ¥49,800→¥34,000
- CZ-503F(ミニフロッピーディスク) …… インタフェイスなし¥30,000
- CZ-6BE1(X68000用1M RAMボード) ……… ¥35,000→¥29,800
- CZ-6VT1(カラーイメージユニット) ……… ¥69,800→¥59,800
- CZ-130SF(X1用日本語CP/M) ……… ¥14,800→¥12,600
- CZ-51F(代品)(X1ターボ増設フロッピー) ……… ¥22,000
- CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー) ……… ¥34,800→¥20,000
- CZ-8EP(X1拡張ポート) ……… ¥11,800→¥10,000
- CZ-6PV1(ビデオプリンタ) ……… ¥198,000→¥168,000
- CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ) ……… ¥79,800→¥48,000
- CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁) ……… ¥129,000→¥59,800
- CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁) ……… ¥158,000→¥69,800
- CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁) ……… ¥152,000→¥122,000
- CZ-8PD2(プリンタ) ……… ¥79,800→¥25,000
- CZ-8PD3(ドットプリンタ) ……… ¥59,800→¥16,000
- CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス) ……… ¥14,800→¥ 8,000
- CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス) ……… ¥33,800→¥28,000
- CZ-8BV1(カラーイメージボード) ……… ¥39,800→¥19,000
- CZ-8BV2(カラーイメージボード) ……… ¥39,800→¥32,000
- CZ-8BK2(漢字ROM) ……… ¥19,800→¥16,800
- CZ-8BK3(第2水準ROM＋ソフト) ……… ¥13,800→¥11,700
- CZ-8BK4(第2水準ROM) ……… ¥ 6,800→¥ 5,700
- CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード) ……… ¥19,800→¥16,800
- CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード) ……… ¥24,800→¥19,500
- CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード) ……… ¥14,800→¥ 4,000
- CZ-8NJ1(ジョイカード) ……… ¥ 1,700→¥ 1,500
- CZ-8NS1(イメージスキャナー) ……… ¥188,000→¥ 特価
- CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K) ……… ¥39,800→¥ 特価
- CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック) ……… ¥18,800→¥ 特価
- CZ-128SF(X1 CP/M) ……… ¥ 9,800→¥ 8,500
- CZ-3CPM(CP/M V2.2) ……… ¥16,800→¥ 4,800
- MZ-6Z001(2500 P.CP/M) ……… ¥16,800→¥14,200
- CZ、MZランゲージシリーズ ……… 各¥13,800→¥11,700
- AN-8TU(RGBシステムチューナー) ……… 新発売¥35,800

※富士通FM-7、77関連の在庫資料さし上げます。(〒70円同封)

本体も超特価

- シャープCZ-811C ……… ¥ 89,800→¥ 15,000
- シャープCZ-820C ……… ¥ 69,800→¥ 16,800
- シャープCZ-880CB ……… ¥218,000→¥ 95,000
- シャープCZ-881C ……… ¥179,800→¥138,000
- シャープCZ-822C ……… ¥118,000→¥ 49,800
- シャープMZ-2861(チャートUP付) ¥383,000→¥大特価
- シャープMZ-2520 ……… ¥159,800→¥ 78,000
- シャープMZ-2521 ……… ¥198,000→¥ 85,000
- シャープMZ-5511 ……… ¥288,000→¥ 45,000
- 富士通FM77AV-20-2 ……… ¥168,000→¥ 79,800
- 富士通FM77AV-1 ……… ¥128,000→¥39,800
- 富士通FM77AV-2 ……… ¥158,000→¥49,800
- 富士通FM77AV40 ……… ¥228,000→¥79,800
- 富士通FM NEW7 ……… ¥ 99,800→¥25,000

ハンディ・COPY KIT

(MZ-2800シリーズ) ¥49,800→**¥44,800**
(MZ-2500シリーズ) ¥45,000→**¥38,000**

- MZ-2500用カラースキャナーユーティリティ(SS-SC-25C) ¥28,000→**¥23,800**
- MZ-2500用ハンディカラースキャナー(WD-05HS) ¥49,800→**¥42,300**

全国通信販売

北海道から沖縄まで――信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001～3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間：10:00～19:00
●電話受付：20:00迄可
●休日：日曜日
〈御振込先〉富士銀行八王子支店
(普通)1752505
FAX. 0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。

A-PLAN

お問合せ・ご注文は
03·864·7472

安心代引き システム!!
お客様に商品が届いた際に代金をお支払いただく、エイプランの新システムです。くわしくはTELにて、お問い合せ下さい。

ⓒ1986

エイプラン『2001年』得点, 特典プレゼント!!

エイプランでお買い上げの方全員に得点券を差し上げます。
得点券の合計により豪華商品をプレゼント!!
——詳しくはお電話でお問い合せ下さい——

——全製品完全保証——
——全国送料無料——

現金特価でパソコン・ワープロの最新人気モデルを即納!!

パソコン本体	定価	現金特価	月々12回
NEC PC8801FE	¥129,000	¥ 93,000	8,448
NEC PC8801MA2	¥168,000	¥121,200	11,009
NEC PC88VA2	¥298,000	¥214,900	19,520
NEC PC88VA3	¥393,000	¥284,100	25,806
NEC PC9801CV21	¥355,000	¥254,500	23,117
NEC PC9801LS2	¥628,000	¥452,800	41,130
NEC PC9801LV21	¥345,000	¥247,000	22,436
NEC PC9801LV22	¥378,000	¥272,600	24,762
NEC PC9801RA2	¥498,000	¥359,100	32,619
NEC PC9801RA5	¥736,000	¥530,300	48,169
NEC PC9801RX2	¥398,000	¥287,000	26,070
NEC PC9801RX4	¥566,000	¥408,100	37,069
NEC PC9801UV11	¥265,000	¥193,500	17,577
NEC PC9801UV21	¥318,000	¥228,700	20,774
NEC PC9801UX21	¥348,000	¥250,300	22,736
NEC PC98RL2	¥735,000	¥530,000	48,142
NEC PC98RL5	¥970,000	¥699,400	63,529
SHARP CZ602C	¥356,000	¥275,100	24,989
SHARP CZ611C	¥399,800	¥300,600	27,305
SHARP CZ612C	¥466,000	¥360,000	32,700
SHARP CZ652C	¥298,000	¥230,200	20,910
SHARP CZ662C	¥408,000	¥315,200	28,631
SHARP CZ888C	¥169,800	¥128,600	11,682
SONY HBF1XDJ	¥ 69,800	¥ 56,100	5,096
東芝 J3100SL002	¥298,000	¥226,400	20,565
東芝 J3100SL011	¥398,000	¥287,000	26,070
東芝 J3100SL021	¥448,000	¥329,600	29,939
富士通 FM77AV40SX	¥178,000	¥128,600	11,682
富士通 FMTOWN.M1	¥358,000	¥276,600	25,125
富士通 FMTOWN.M1セット	¥478,000	¥362,600	32,937
富士通 FMTOWN.M2	¥418,000	¥322,900	29,330
富士通 FMTOWN.M2セット	¥538,000	¥407,900	37,051

CRT	定価	現金特価	月々12回
NEC PCKD853N	¥118,000	¥ 84,200	7,649
NEC PCKD854N	¥ 84,800	¥ 59,600	5,414
NEC PCKD855	¥ 69,800	¥ 49,300	4,478
NEC PCKD861	¥138,000	¥ 98,700	8,966
NEC PCKD862	¥ 99,800	¥ 70,900	6,440
NEC PCKD863G	¥138,000	¥ 98,900	8,984
NEC PCKD863S	¥118,000	¥ 83,300	7,567
NEC PCKD871	¥158,000	¥111,100	10,092
SHARP CU14BD	¥ 64,800	¥ 49,000	4,451
SHARP CU15M1E	¥ 99,800	¥ 77,100	7,004
SHARP CU21CD	¥139,800	¥108,000	9,810
THOMASON 4475N	¥ 99,800	¥ 49,300	4,478
富士通 FMTDP531	¥ 89,800	¥ 69,400	6,304
富士通 FMTDP532	¥138,000	¥106,600	9,683

ディスプレーTV	定価	現金特価	月々12回
NEC PCTV353*	¥115,000	¥ 79,400	7,213
NEC PCTV451N*	¥158,000	¥114,000	10,355
NEC PCTV452*	¥128,000	¥ 90,700	8,239
NEC PCTV453N*	¥138,000	¥ 98,700	8,966
NEC PCTV471*	¥248,000	¥178,800	16,241
NEC PCTV472*	¥198,000	¥142,800	12,971
SHARP CZ601D*	¥119,800	¥ 91,500	8,312
SHARP CZ603D*	¥ 84,800	¥ 65,500	5,950
SHARP CZ611D*	¥145,000	¥110,000	9,992
SHARP CZ860D*	¥ 99,800	¥ 76,100	6,913
SONY KV14MD1	¥ 97,200	¥ 75,100	6,822
富士通 FMDPC232D*	¥ 89,800	¥ 66,800	6,068

プリンター	定価	現金特価	月々12回
EPSON AP500PC	¥ 74,800	¥ 54,400	4,942
EPSON VP2000PC	¥158,000	¥122,100	11,091
EPSON VP500	¥ 87,000	¥ 62,900	5,714
EPSON VP900PC	¥128,000	¥ 98,900	8,984
NEC PCPR101G2	¥138,000	¥ 99,500	9,038
NEC PCPR101TL2	¥ 83,800	¥ 59,600	5,414
NEC PCPR201G	¥158,000	¥113,300	10,292
NEC PCPR201H3	¥225,000	¥162,300	14,743
NEC PCPR201TH	¥145,000	¥102,300	9,293
NEC PCPR201V2	¥298,000	¥205,800	18,694
NEC PCPR406H	¥ 94,800	¥ 67,000	6,086
NEC PCPR406M	¥ 59,800	¥ 43,100	3,915
SHARP CZ8PC3	¥ 65,800	¥ 50,800	4,615
SHARP CZ8PK8	¥152,000	¥117,500	10,673
SHARP CZ8PK9	¥ 89,800	¥ 69,400	6,304
SONY HBPF1C	¥ 49,800	¥ 40,000	3,634
富士通 FMPR204W	¥ 80,000	¥ 59,400	5,396
富士通 FMPR302A	¥128,000	¥ 95,600	8,684

ディスク	定価	現金特価	月々12回
EPSON HDD20R	¥128,000	¥ 98,900	8,984
EPSON HDD40R	¥218,000	¥168,400	15,297
ICM MC40S	¥148,000	¥114,400	10,392
ITEC ITH40S	¥168,000	¥129,800	11,791
LAND LDS3VM2	¥ 74,000	¥ 57,200	5,196
LAND LDS5UV2	¥ 78,000	¥ 60,300	5,478
LOGITEC LFD381R	¥ 49,800	¥ 38,500	3,497
LOGITEC LFD391R	¥ 59,800	¥ 46,200	4,197
LOGITEC LHD32NR	¥118,000	¥ 91,200	8,284
LOGITEC LHD34HR	¥198,000	¥152,500	13,852
LOGITEC LHD34HR	¥198,000	¥153,000	13,898
MIDORI LitleB4 A	¥188,000	¥145,300	13,198
TECNOJ SP340/2	¥115,000	¥ 65,700	5,968
WINTEC HD404HS	¥138,000	¥113,300	10,292

モデム等	定価	現金特価	月々12回
AIWA PVA1200/3	¥ 21,000	¥ 16,900	1,535
AIWA PVA2400MNP4	¥ 46,800	¥ 36,200	3,289
AIWA PVH2400	¥ 98,000	¥ 75,700	6,876
NEC PC9801LV-06	¥ 40,000	¥ 30,900	2,807
SHARP CZ8TM2	¥ 49,800	¥ 38,500	3,497
EPSON GT100V	¥ 44,000	¥ 34,000	3,089

スキャナー	定価	現金特価	月々12回
NEC PC88VA11	¥ 39,800	¥ 32,000	2,907
NEC PCIN502	¥ 99,800	¥ 80,200	7,285
NEC PCIN511	¥ 69,800	¥ 53,900	4,896
OMRON HS7R	¥ 39,800	¥ 32,000	2,907

ワープロ	定価	現金特価	月々12回
CANON α30	¥198,000	¥142,800	12,971
CANON α330	¥218,000	¥157,400	14,298
CANON α3スーパー	¥148,000	¥106,700	9,692
EPSON W/B.LQ	¥158,000	¥113,300	10,292
EPSON W/B.NOTE2	¥ 74,800	¥ 57,700	5,241
EPSON W/B.PEN	¥ 24,800	¥ 20,400	1,853
NATIONAL FWU1P301	¥138,000	¥106,600	9,683
NATIONAL FWU1P551	¥155,000	¥119,700	10,873
NEC PWP50HG	¥148,000	¥106,700	9,692
NEC PWP70HG	¥198,000	¥138,900	12,617
東芝 JW80F2	¥128,000	¥ 89,700	8,148
富士通 OASYS30AF3	¥228,000	¥164,400	14,933
富士通 OASYS30LX	¥198,000	¥142,800	12,971
富士通 OASYS30MS	¥168,000	¥129,800	11,791
SHARP CZ6BC1	¥ 79,800	¥ 61,600	5,596
SHARP CZ6TU	¥ 35,800	¥ 28,800	2,616
SHARP CZ6VT	¥ 69,800	¥ 53,900	4,896
SHARP CZ8BS1	¥ 23,800	¥ 19,700	1,790
SHARP CZ8VB2	¥ 39,800	¥ 31,800	2,889

ソフトウエア	定価	現金特価	月々12回
SOFT ROTUS 1-2-3	¥ 98,000	¥ 67,000	6,086
SOFT SUPER春望2	¥ 37,800	¥ 28,900	2,625
SOFT THE CARD3	¥ 48,000	¥ 37,100	3,370
SOFT 一太郎	¥ 58,000	¥ 44,800	4,070
SOFT 花子	¥ 58,000	¥ 44,800	4,070
SOFT 将軍2	¥ 34,800	¥ 26,800	2,435
SOFT 隼	¥ 39,800	¥ 30,700	2,789
SOFT 竜馬	¥ 68,000	¥ 49,100	4,460
SOFT テラQUEEN3	¥ 58,000	¥ 44,800	4,070
SOFT ユーカラVA	¥ 36,000	¥ 27,900	2,535
SOFT ユーカラアート	¥ 30,000	¥ 23,200	2,108

FAX	定価	現金特価	月々12回
MURATA M1	¥ 99,800	¥ 71,900	6,531

弊社の現金特価は89年4月1日以降の消費税を含んだ価格です。
*印は4月1日より価格が変更になっております。詳しくはお電話にてお問い合せください。

らくらくクレジットは業界一の低金利、お気軽にご利用下さい。

クレジットは、3回から60回まで可能です。ご希望の方は、その旨ご連絡下さい。申し込み用紙をお送り致します。

A-PLAN・SYSTEM

送料当社負担：商品は完全梱包の上、送料当社負担でお届けいたします。但し、当紙面上に掲載されていない商品及び沖縄を含む島部の場合は送料別料金となりますのでお問合せ下さい。お届けは通常2週間前後です。
交換及び返品をお受けします：交換・返品のお申出は、商品到着後8日以内にお願いいたします。お客様のご都合で返品なさる場合の返送料は、お客様負担とさせていただきます。ご使用後の交換・返品はご容赦ください。
広告有効期限：次号発行まで

- 御注文は下記の口座にて、特にお急ぎの場合は現金書留にてお申し込み下さい。

郵便振替　東京6-46253
住友銀行浅草橋支店
（普）638837
三和銀行秋葉原支店
（当）311807
協和銀行秋葉原支店
（当）425665
東海銀行秋葉原支店
（普）524531

- 雑誌名を御記入の上お申し込み下さい。

THE PLANNER OF NEW MARCHANDISING

秋葉原 エイプラン株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町2-13-16
TEL 03-864-7472

電話受付時間 AM10:00～深夜0:00（年中無休）

商品注文後のお問い合せは：東京03-864-7468へ AM10:00～PM6:00迄（日・祝日は休業）

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

New 待望のコントロールBOX
KIC-045DX

ついに実現！こだわる方へ！
ステレオサウンドで迫力ある音楽
（ステレオヘッドホン端子付）

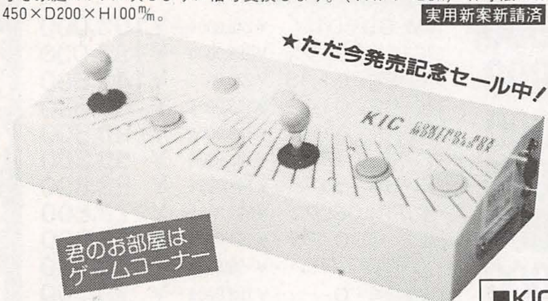
●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！ 中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

本物ゲームがステレオになった！ AV感覚満点

■価格〔KIC-045DX完成品〕
Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応……………¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応……………………¥28,000
Ⓒ. Ⓐ, Ⓑ両方対応……………………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。（VHF1〜2ch） ★寸法：W450×D200×H100㎜。

実用新案新請済

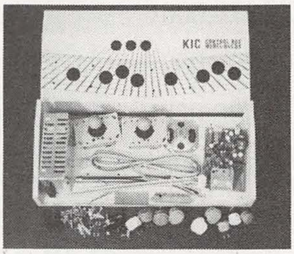


付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕 ※Ⓑには付きません。●2スピーカー（ステレオ用）ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源／5V7A、+12V1A、−5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

New 高性能になって新登場！
コントロールBOX KIC-045DX
★ステレオ、2スピーカーで迫力あるサウンド
★高画質になって画面もスッキリ(ビデオ対応)
近日発売予定
●ファミコン・PCエンジン・他パソコンのコントローラーとして使用できます。
●チェックボード（機能検査器）
いつでも新型と同じ機能にバージョンアップできます。旧タイプをお持ちの方も安心です。実費にて新タイプに改造致します。
▶詳細はハガキにて当社サービス部まで改造案内書を御請求下さい。

New ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット
★ハードに強くなろう！組立フルキットにチャレンジ!! 〈図解入り、マニュアル付〉

組立てフルキットは各タイプ（ⒶⒷⒸ）共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ〔KIC-0090〕は完成検査済です。(Bタイプには付属していません)
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

■KIC-045 各タイプの特長（ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
＊このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
＊TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

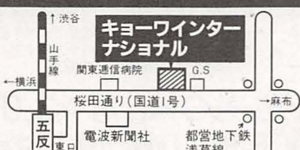
★自信を持って、おすすめします！『Simple is best！』
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

中古ゲーム基板も在庫豊富 3000円より
コントロールBOX用パーツ 各種販売中

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

展示販売中 ぜひ御来店下さい。

コントロールBOX
KIC-045DX
取扱販売店
中部地区 宇宙堂 ✆052-916-1407
関西地区 テクナート ✆06-643-7641



●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分
（日・祭日もオープンしています）
ショールーム営業時間 午後1:00〜6:00

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京 7-130152）にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

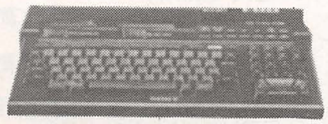
㈱キョーワインターナショナル BM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可詳しくはお問い合せ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

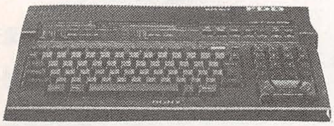
クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK．！ 日曜・祭日配達指定OK！ 営業時間 平日 10:00～20:00 日曜祭日 10:00～19:00 ★年中無休

ますます身近な、MSX2。これは凄いゾ MSX2+！

注文No.B-0514
MSX2+ F1XDJ

SONY HB-FIXDJ
「ゲームプログラミングツール」、
「ゲームプログラミング解説本」付
￥69,800 特価53,500円

注文No.B-0517
MSX2+ A1FX

ナショナル FS-AIFX
3.5インチFDD、JIS第1水準
グラフィックツール・ディスクツール付
￥57,800
特価 ？？？円

注文No.B-0515
MSX2 F1XD mk2

SONY HB-FIXDmk2
￥49,800 特価38,500円

注文No.B-0516
MSX2+PHC-70FD

SANYO PHC-70FD
￥64,800 特価46,000円

注文No.B-0518
MSX2+ A1WX

ナショナル FS-AIWX
FM音源内蔵・JIS第1・2水準
日本語ワープロ内蔵
￥69,800
特価 ？？？円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

MSX周辺機器も、ノバが安い!!

日本一の大特価

SONYサーマルカラー漢字プリンタ HBP-FIC
プリントショップIIと組み合わせれば7色カラー印刷だ。

新登場
注文No.B-0519
￥49,800
特価41,500円

SANYOカラーディスプレイ
注文No.B-0522
CMT-A14F1

14インチカラー
アナログRGBケーブル付
￥64,800
特価43,000円

注文No.B-0525
住所録ソフト
はがき書右衛門
HBS-013D
￥7,800
特価6,500円

注文No.B-0520
手づくり印刷キット
プリントショップII
HBS-B014D
￥12,800 特価10,500円

つくる楽しみがまた増えた。待ちに待ったカラープリント。

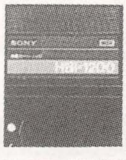
注文No.B-0523
SONY3.5インチ
フロッピーディスクドライブ
HBD-F1

￥36,800
特価30,500円

注文No.B-0526
日本語ワープロソフト
文書作左衛門
HBS-B012D
￥6,800
特価5,700円

注文No.B-0521
ナショナル**FS-PA1**

￥44,800
特価 ？？？円

注文No.B-0524
SONY MSX通信カートリッジ

HBI-1200 ￥32,800
特価 ？？？円

注文No.B-0527
ナショナルMSX用マウス
FS-JM1-H

￥7,800 特価 ？？？円

SHARP X68000 新シリーズ登場 詳しくは次ページをご覧下さい。

アフターサービスも万全
お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム
面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。（離島の方は代引できませんのでご了承下さい。）

NOVA 情報機器 東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761(代) FAX03(501)6348
表示価格には消費税は含まれておりません。

他店より高い場合値引き致します。
全国通販

全品保証付
初期不良は交換します。(一週間以内)
新品ソフト特価!!

新品・中古パソコン多数品揃え!

中古パソコン高価に買取り致します。

☎06-644-0554
電話受付10:00〜7:00

新品超特価コーナー日本一!

NEC9801、エプソン286シリーズ……………………とにかく安い!!
(一例)PC9801RX2→269,000円、PC9801VM11→230,000円
PC9801UV11→181,000円、PC286VE-STD→189,000円
X68000、ソフト、周辺機器………どこよりも安くします。一度電話してね。
(一例)X68000PRO＋専用モニター……………………278,000円
X68000EXPERT、X68000PRO……………………特価です。
各社モニター・プリンター……………………ビックリプライス!
(一例)KD854N・51,000円、KD863S・78,000円、
CU14CD→50,000円、サンヨーCMT147H→51,000円、
PC TV454→90,000円、DM405(21ピン)→28,800円、
NM9950II→104,000円、PR201G→90,000円、
VP1000PC→87,000円、VP135EXPC→68,000円、
AR2415→57,000円、MI724P→56,000円、CR3410→71,000円
CR3415→97,000円、AP550PC→48,000円、
CZ8PC3→47,800円、CZ8PC4→75,000円
PC8801FE、MA2……………………87,500円、114,000円
PC88VA2、PC88VA3……………………198,000円、268,000円
サウンドボードII、PC9801-26K……………………31,000円、18,900円
PC9801、PC8801用マウス……………………3,700円
X1Gモデル30……………………32,000円
X1用FM音源ボード、CZ52F……………………18,000円、19,000円
PCエンジン、セガメガドライブ……………………17,000円、16,000円
FS-A1FX、FS-A1WX……………………43,000円、51,000円
FM77AV40SX＋TV155……………………209,000円
FM77AV40EX＋TV154……………………188,000円
FM77AV20EX＋TV152……………………115,000円
FMタウンズ……………………お問い合せ下さい。
※広告の価格には消費税は含まれていません。

中古コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
ファミコン	4,500	7,800
ディスクシステム	2,500	5,000
PCエンジン用CDロム I/F付	30,000	37,000
PCエンジン	10,000	14,000
マスターシステム	———	4,800
セガメガドライブ	9,000	14,000
アップルIIC,e(IIeは5千円安)	25,000	45,000
データーレコーダー	1,500	4,500
ソフト・ゲーム他	TELで	定価の半額

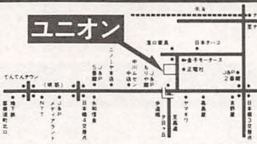
中古機種	買取り価格	販売価格
9801RX2(RA2は7万円高)	210,000	230,000
9801VX2(VX21は1万円高)	195,000	210,000
9801LV21、PC286L-N	160,000	180,000
9801VM2(VM21は1万円高)	150,000	170,000
9801UV2(UV21は5千円高)	125,000	140,000
9801VF2	90,000	110,000
9801M2	100,000	120,000
9801F2	50,000	68,000
98LTモデル1(モデル11は5千円高)	40,000	60,000
PC286VSTD(VEは1万円高)	145,000	165,000
PC88VA(VA2は4万円高)	100,000	120,000
8801MA(MA2は3千円高)	83,000	97,000
8801FA	80,000	90,000
8801MH	70,000	82,000
8801FH30、FE	65,000	77,000
8801MR	55,000	69,000
8801FR30(SRは3000円高)	48,000	63,000
8801FR20(SRは3000円高)	38,000	54,000
8801mkII30	17,000	37,000
漢字プリンター	TELで	特価
MSX2用ディスクドライブ	13,000	20,000
MSX2 A1、F1	5,000	10,000
MSX2ディスク付	17,000	29,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット	210,000	250,000
X1ターボZII	65,000	82,000
X1ターボIII(ZIIは7千円高)	42,000	58,000
X1ターボII	40,000	55,000
X1ターボ40	36,000	50,000
X1ターボ30	38,000	54,000
X1ターボ20	25,000	45,000
X1G30	15,000	30,000
X1F20	10,000	20,000
MZ1500	5,000	10,000
MZ2500	20,000	30,000
X1ターボ用純正モニター	32,000	47,000
X1用Wディスク＋IF＋ケーブル	18,000	28,000
X1用FM音源ボード	7,000	16,000
CZ503F	10,000	20,000
FM77AV20(40は1万円高)	25,000	40,000
FM77AV2	18,000	36,000
FM77L2、L4	16,000	32,000
FM77D2	15,000	30,000
FMTV151(152は4,000円高)	24,000	40,000
FM7用Wディスク＋IF＋ケーブル	15,000	25,000
200ラインカラーモニター	6,000	18,000
400ラインカラーモニター	20,000	30,000

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

広告の商品はほんの一例です。その他多数格安にて販売中です。お問合せ下さい。

■お振り込み先
近畿銀行
日本橋支店
普通0347632
パソコンショップユニオン



パソコンショップ ユニオン

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。
夜間受付(PM8:30〜10:00)
0724-44-1781

スタッフ募集!

NEW-HITソフトを 格安 全国通販

PC-8801シリーズ

各8,980円信長の野望, 戦国群雄伝, 水滸伝, ソーサリアン, ジンギスカン, デスブリンガー(VA), マイト&マジックII, トリトーンII, 怨霊戦記, ファンタジーIII, 琥珀色の遺言, ウルティマIV, ウイザードリイI・II・III, Mr・プロ野球, 各7,980円スタートレーダー, スナッチャー, サーク, 首斬り館, どろろ, 麻浄理子, シャティ, サイオブレード, エグザイル・2, ハイパーニア, 各7,100円クリムゾンII, ミッドガルツA, B, ラストハルマゲドン, イース・II, R-TYPE(VA), アークス, ライトニングバッカス, ハイドライド3, ウイングマンSP, めぞん一刻完結編, ジーザス, スタークルーザー, 花の清里, 時空の花嫁, ディレクター物語, 白夜物語, 気まぐれオレンジロード, サバッシュ, ヴェイグス, スターシップランデブー, アドバンストファンタジアン, ワールドゴルフII, 水龍士II, ハイデッガー, クリスタルドリーム, ウルティマII, プロヴィデンス, なぎさの館, 天使たちの午後・II, 番外・II, ポッキー, ビリヤードきゃぴきゃぴるん, まあじゃん2, やじうまペナントレース, F-15ストライクイーグル, アクロジェット, スカイフォックス, 森田将棋, 各6,180円ウルティマ1, 殺しのドレス2, リップスティックアドベンチャー, カインドゥギャルズ, 韋駄天いかせ男, ファトクラブIII, たんば, お嬢様くらぶ, ソリティアロイヤル, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, 自己中心派・2・3, 上海, ディアブロ, テトリス, 極道陣取り, シルフィード, 恐怖の館, プライベートスクール, うる星やつら, めぞん一刻, ウォーニング, ファイナルロリータ, 各5,300円アークティック, ザ・コックピット, フライトシュミレーター, 殺意の接吻, 各3,680円美しき獲物たちPart I・II・III・IV・V, アップルクラブ1・2, (データ集1〜10各1380円) 各3,480円ソーサリアンシナリオVol.1・2・3, 各4,400円スティルソードforアダルト, ゴリンピック, どきどきシャッターチャンス, マスターオブモンスターマップ, 各7,480円アンジェラス, ローズポーション, 各7,300円マスターオブモンスター, スーパー大戦略, 各2,780円ザ・FOCUS, リップスティック1〜5, 各11,500円ウイザードリイ#4, ミッドガルツDual, 各13,500円三国志, 太平洋の嵐DX(VA), 7,880円バーニングポイント, 9,100円ディガンの魔石,

PC-9801シリーズ

各8,980円信長の野望, 戦国群雄伝, 水滸伝, クレアスター, D・C・コネクション, ティルナノーグII, ジンギスカン, ライトニングバッカス, 維新の嵐, トリトーンII, マイト&マジックII, ソーサリアン, リーチ・フォー・ザ・スター, F-16・ファイティングファルコンII, ロードス島戦記, 白夜物語, ミッドガルツ, 琥珀色の遺言, ウルティマIV, ファンタジーIII, ウイザードリイI・II・III, 大戦略III, Jet, 電脳将棋, 麻雀武蔵, 麻浄理子, ローグアライアンス, 各7,980円スーパー大戦略, アランティア, サーク, 大戦略II SP, ファーストクイーン, 銀河英雄伝, サイオブレード, エグザイル2, 天使たちの午後III, 各7,100円時空の花嫁, ポッキー, リングマスター1, ハイデッガー, スタークルーザー, イース・2, ディレクター物語, 天使たちの午後II, 番外・II, ラストハルマゲドン, F-15ストライクイーグル, アークス, 気まぐれオレンジロード, GENJI, めぞん一刻完結編, 自己中心派2, 各6,180円リップスティックAD, テトリス, たんば, プライベートスクール, めぞん一刻, お嬢様くらぶ, カインドゥギャルズ, ファイナルロリータ, 天九牌, 殺しのドレス2, テストドライブ, ウルティマ1, 各11,500円シュワルツシルト, 大海令, A列車で行こうII, ウイザードリイIV, 囲碁「大将位」, バランスオブパワー, ザ・スーパーラスベガス, 囲碁定石大将, AI囲碁, ザ・キングオブシカゴ, 各3,480円ソーサリアン追加シナリオ1〜3, 9,100円ディガンの魔石, 7,680円ロードオブウォーズ, 各13,500円三国志, 囲碁II, 9,980円将棋大将V2, 8,980円森田将棋II, 7,380円ラクヒスリッター, 各49,800円一太郎Ver4.0, 花子Ver2.0, 21,000円S-TERM2, 9,380円Power・C 25,900円TURBO・CV2・0, 33,800円忍者3, 29,500円遊・名人, 24,300円まいと〜く(Ver1・2, 96,800円ミュージくん＋芸達者, 121,000円ミュージくん＋BALLADE, 33,800円MIFES-98Ver. 4.0, 各3,180円ミュージくんデータ曲集1〜12, 16,700円MS-DOS(Ver3.3)NEC,

X-1シリーズ

各8,980円信長の野望, 戦国群雄伝, 水滸伝, トリトーンII, アークス, 琥珀色の遺言, ソーサリアン, マイト&マジック・II, ジンギスカン, ウルティマIV, ウイザードリイI・II・III, 各7,980円サイオブレード, エグザイル, 各7,100円白夜物語, スタークルーザー, まあじゃん2, ラストハルマゲドン, めぞん一刻完結編, イース・2, ミュール, スペースハリアー, 天使たちの午後II, リボルティーII, ハイドライド3, ウルティマII, ガンダーラ, 各6,180円テトリス, たんば, ディアブロ, ウルテイマI, 極道陣取り, 大戦略, ザ・リターン・オブ・イシター, スーパーレイドック, めぞん一刻, うる星やつら, お嬢様くらぶ, 各7,300円スーパー大戦略, マスターオブモンスター, 各3,480円ソーサリアン追加シナリオ 1〜3, 13,500円三国志, 6,800円ゼリアード,

X-68000シリーズ

各8,980円ラストハルマゲドン, マイト&マジックII, ホテルウォーズ, アークス, 白夜物語, ライトニングバッカス, 信長の野望全国版, ヒストリー・オブ・エルスリード, トリトーンIIファイナル, ファンタジーIII, デスブリンガー, プロダクションマネージャー, めぞん一刻完結編SP, 名監督II, サンダーフォースII, DOME, ウルテイマIV, 各7,980円スーパー大戦略, 第4のユニット3, フルスロットル, ドラゴンスピリット, サラマンダ, 各7,100円R-TYPE, マダークラブDX, ウオーニング, パワーリーグ, ガルフォス2, ザ・マン・アイ・ラブ, カサブランカに愛を, マンハッタンレクイエム, ザ・リターン・オブ・イシター, 第4のユニット2, 熱血高校ドッチボール部, 桃太郎伝説, アルカノイド, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, 源平討魔伝, パックマニア, 今夜も朝までパワフルまあじゃん2, KUMIKO, NORIKO, KYOUKO, 各13,500円三国志, 太平洋の嵐DX, 各6,180円テトリス, スペースハリアー, 第4のユニット, 花札放浪記, いろはにほへと, ザ・コックピット, くどき方教えます, カインドゥギャルズ, ボスコニアン, 各11,600円A列車で行こうII, 大海令, 83,800円アフターバーナー, 26,300円OS-9, 49,500円C・コンパイラ&プロフェッショナルパック, 15,800円サンプリングPRO, 16,500円MUSIC PRO, 25,800円CARD PRO, 49,500円DATA PRO, 17,300円NEW Print Shop, コミュニケーション PRO, 18,650円ハイパーUD, 49,800円Z's STAFF PRO, 45,000円Music Studio＋MIDIボード, 各種ボード・プリンター☎大特価

FM-77AVシリーズ

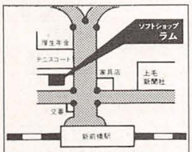
各8,980円アークス, 琥珀色の遺言, 怨霊戦記, ジンギスカン, ファンタジーIII, DOME, マイト&マジック, ウィザードリイ#I・II・III, 信長(全国), 各7,980円サイオブレード, プロ野球FAN, 各7,100円白夜物語, めぞん一刻完結編, くりーむレモン, 花の清里, ワールドゴルフII, マンハッタンレクイエム, 天使たちの午後II, ゲンジ, イース・II, ジーザス, 王子ビンビン物語, 各6,180円シルフィード, ソリテイアロイヤル, テトリス, ザ・リターンオブイシター, たんば, 大戦略FM, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, うる星やつら, めぞん一刻, アメリカン・サクセス, 13,500円三国志, 6,780円スペースハリアー 11,500円ウイザードリイ#4(リタンオブワードナー)

MSXシリーズ

各8,980円スナッチャー, アークス, シュヴァルツシルト, ファンタジーII, 琥珀色の遺言, トリトーンII, DOME, ウイザードリイ, マイト&マジック, Gaban, 波動の標的, ジンギスカンⒹ・Ⓡ, 各7,980円雪の国クルージュ, サイオブレード, スーパー大戦略Ⓡ, 原宿アフターダーク, エグザイル・2, ディガンの魔石, 首斬り館, 信長の野望(全国版), ミッド・ガルツA, B, 各7,100円ラストハルマゲドン, イース・II, 第3のユニット3, 時空の花嫁, ウルティマII, メンバーシップゴルフ, スターシップランデブー, 白夜物語, 気まぐれオレンジロード, 3つ目が通る, 今夜もパワフルまあじゃん2, 真・魔王ゴルベリアス, V/STOL FIGHTER, アルギースの翼Ⓡ, めぞん一刻完結編Ⓡ, マンハッタンレクイエム, ワールドゴルフII, ジーザス, ラプラスの魔, 花の清里, ウイングマンSP, セイレーン, グレイテストドライバー, 死霊戦線2, ミュール, 新九玉伝, 天使たちの午後・II, 番外II, なぎさの館, ソープランドストーリィー, 殺人倶楽部Ⓡ・Ⓓ, カオスエンジェル, 各6,180円プレイボールII, 幽霊君, ザ・ゴルフ, アメリカンサクセス, ウルティマ1, テトリス, 熱血柔道Ⓡ ゼビウス「ファードラウト伝説」Ⓡ, デイアブロ, マスターオブモンスター, 機動戦士ガンダム, 極道陣取り, クリムゾンの華三目玄, 天九牌, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, 制覇, 自己中心派1・2, デープダンジョンI・IIⓇ, ドラゴンクエストII, テスタメント, ソリティアロイヤル, T・D・F, 学園戦記, 学園物語Ⓓ・Ⓡ, リバイバー, カインドゥギャルズ, めぞん一刻, うる星やつら, パックマニア, LAYDOCK2, F-1スピリット3DSP, フォトクラブ恐怖の館, たんば, お嬢様くらぶ, おちゃめなゆうれい, ザ・コックピットⓇ, イシターの復活Ⓡ 各5,300円ゴーファーの野望Ⓡ, 牌の魔術師Ⓡ, パロディウスⓇ, F1スピリットⓇ, Be!ガール, 新10倍カートリッジⓇ, エルギーザの封印Ⓡ, ケンペレチェスⓇ, 阿佐田のA級麻雀Ⓡ・Ⓓ, F-15ストライクイーグルⓇ・Ⓓ, マラヤの秘宝Ⓡ, 11,500円ウイザードリイ#1Ⓡ, ミッドガルツ, バランスオブパワー, プリントショップII, 三国志, 7,480円アンジェラス, 6,680円R-TYPEⓇ, 3,680円ディスクステーションスペシャル春号, (他は1,900円), 各4,380円マスターオブモンスターマップコレクション, コナミゲームコレクション番外編, 7,100円文書作左衛門, 6,980円はがき書右衛門, 26,000円HAL NOTE, 21,500円msx-writeII,

FM-TOWNS

各8,980円アフターバーナー, R-TYPE, EVOLUTION, サイバーシティ, インビテーション, ソフトでハードな物語, 囲碁道場, 各7,980円スーパー大戦略, 麻雀吾空, アメリカンサクセス,



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。
- 御送金は希望の商品をTELにて注文のうえ一週間以内に現金書留か普通為替で。(中に住所・氏名・TEL・商品名・機種・送金明細のメモを同封して下さい)
- 郵便振替で御送金の方は下記の口座番号に振込んで下さい。
  口座番号 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
- 送料は1本400円2本以上510円ハードは別途申し受けます。
- 代金引き替えの方は送料の他に200円プラスです。御自宅で商品と引き換えて下さい。
- ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間 月曜〜土曜12:00〜20:00、日祭10:00〜19:00
  定休日 第2、第3月曜日
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手124円同封して申込み下さい。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17-13

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

日本マイコン流通センター 広告1ページ目

消費税 当社は内税方式です

当社広告は全て消費税込みの価格で表示してあります。ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

今月の特選中古パソコン

（このコーナーは限定の中古品のため、必ずお電話で在庫を確認の上、その場でお申し込み下さい。）

注文番号 B-ES01 NEC PC-8801MKⅡFR30

定価 ~~¥178,000~~

大特価 ¥76,800

- 漢字ROM標準実装
- 5"2Dドライブ2基内蔵 FM音源内蔵
- もちろんSR用ソフトもOK

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,012	¥8,300
15回	¥6,216	¥5,700
30回	¥3,412	¥3,100

注文番号 B-ES02 NEC PC-8801

定価 ~~¥228,000~~

- 初心者に最適
- PC88シリーズの数多いソフトが使えます（ただし、SR以降用のソフトは不可）
- 5"2Dディスク I/F、RS232C I/F内蔵

現金特価 ¥18,000

注文番号 B-ES03 NEC PC-9801

定価 ~~¥298,000~~

大特価 ¥35,000

- 16ビット高速処理
- 5"2HD/8"2D I/F標準装備

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,200	¥12,100
6回	¥ 6,600	¥ 6,100
12回	¥ 3,650	¥ 3,200

注文番号 B-ES04 SHARP X1G/30 CZ-822C

定価 ~~¥118,000~~

- 8オクターブ3重和音のサウンドジェネレータ
- 5"2Dディスク2基内蔵
- 漢字ROM標準装備

現金特価 ¥28,000

注文番号 B-ES05 富士通 FM77AV2

定価 ~~¥158,000~~

大特価 ¥49,800

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ2機内蔵
- FM音源標準実装によりFM音源3音＋PSG3音出力可能
- 4096色対応により多彩な表現が可能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

注文番号 B-ES06 富士通 FM77D2

定価 ~~¥228,000~~

大特価 ¥35,000

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ2機内蔵
- PSG音源内蔵により8オクターブ6和音出力可能

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,200	¥12,100
6回	¥ 6,600	¥ 6,100
12回	¥ 3,650	¥ 3,200

注文番号 B-ES07 富士通 FM77L2

定価 ~~¥193,000~~

大特価 ¥39,800

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ2機内蔵
- FM音源標準実装よりFM音源3音＋PSG3音出力可能

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,992	¥13,700
6回	¥ 7,188	¥ 7,000
12回	¥ 4,578	¥ 3,600

注文番号 B-ES08 富士通 FM77AV40

定価 ~~¥228,000~~

大特価 ¥65,000

- 漢字第1、第2水準ROM搭載
- 3.5"2DDドライブ2基内蔵
- FM音源標準装備によりFM音源3音＋PSG3音出力可能
- 26万色（320×200）のカラー表現
- 400ラインも対応して漢字表現が多彩に！

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,900	¥11,400
12回	¥ 6,150	¥ 6,000
24回	¥ 5,400	¥ 3,100

新作ゲームソフト 新品激安販売!!

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
PC-8801シリーズ用（SR以降）				
B-E10	MUSICネットW	パーソナル・ミュージシャンPC88	12,000	10,800
B-E11	dBソフト	P.1（ピーワン）	40,000	32,000
B-E12	B.P.S.	テトリス	6,800	6,120
B-E13	Falcom	YsⅡ（イースⅡ）	7,800	7,020
B-E14	Falcom	STARTRADER	8,700	7,830
B-E15	Falcom	ソーサリアン	9,800	8,820
B-E16	Falcom	ピラミッドソーサリアン（ソーサリアンシナリオ3）	3,800	3,420
B-E17	JAST	天使たちの午後PartⅡ 美奈子	7,800	7,300
B-E18	JAST	天使たちの午後Ⅱ-番外編-	7,800	7,700
B-E19	T&Eソフト	サイオブレード	8,800	7,920
B-E20	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	7,020
B-E21	アーテック	ディガンの魔石〔3月発売〕	10,000	9,000
B-E22	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE A	7,800	7,020
B-E23	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE B	7,800	7,020
B-E24	ウルフチーム	ミッド・ガルツ DUALSIDE(2HD)	12,800	11,520
B-E25	エニックス	The Old Village Story	8,200	7,700
B-E26	エニックス	バーニングポイント	8,600	8,100
B-E27	コナミ	スナッチャー	8,800	7,920
B-E28	テクノソフト	新九玉伝	8,800	7,920
B-E29	ボーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-E30	光栄	水滸伝	9,800	8,820
B-E31	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-E32	工画堂	原宿 AFTeR DARK	8,800	7,920
B-E33	徳間	GAL WARS キャピキャピルン！	6,800	6,120
B-E34	日本テレネット	デスブリンガー〔VA専用〕	9,800	8,820
B-E35	クエイザーソフト	どろろ	8,800	7,920
B-E36	クリスタルソフト	クリムゾンⅡ	7,800	7,020
B-E37	ゲームアーツ	VEIGUES	7,800	7,020
B-E38	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派３	6,800	6,120
B-E39	ゲームアーツ	ファミリースタジアムデュアルジョイポートセット〔VA専用〕	10,600	9,540
B-E40	フェアリーテール	リップスティック・アドベンチャー	6,800	6,120
B-E41	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン	7,800	7,020
B-E42	ポニーテールソフト	ポッキー	7,800	7,700
B-E43	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード〜夏のミラージュ〜	7,800	7,020
B-ES44	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7,800	7,020
MSX・MSX2用				
B-ES45	B.P.S.	テトリス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-ES46	Falcom	YsⅡ（イースⅡ）(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-ES47	HAL研究所	GCARD(ジーカード)HALNOTE必要	12,800	11,520
B-ES48	HAL研究所	GCALC(ジーカルク)HALNOTE必要	14,800	13,320
B-ES49	HAL研究所	Gterm(ジーターム)HALNOTE必要	10,000	9,000
B-ES50	HAL研究所	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-ES51	JAST	天使たちの午後Ⅱ-美奈子-(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-ES52	JAST	天使たちの午後Ⅱ・番外編(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-ES53	T&Eソフト	グレイテストドライバー(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-ES54	T&Eソフト	サイオブレード(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-ES55	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-ES56	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION(MSX2/DISK)	5,800	4,900
B-ES57	アイセル	千之ナイフの魔少女館(MSX2/DISK)	4,800	4,000
B-ES58	アスキー	MSXべーしっ君ぷらす(MSX/DISK)	6,800	6,300
B-ES59	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE A〔予約〕(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-ES60	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE B〔予約〕(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-ES61	エニックス	アンジェラス〜悪魔の福音〜(MSX2/DISK)	8,200	7,700
B-ES62	コナミ	王家の谷－エルギーザの封印－(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-ES63	コナミ	王家の谷－エルギーザの封印－(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-ES64	コナミ	コナミゲームコレクション番外編(MSX2/DISK)	4,800	4,320
B-ES65	コナミ	コナミの占いセンセーション(MSX2/DISK)	4,800	4,320
B-ES66	コナミ	スナッチャー(DISK＋SCCカートリッジ)(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-ES67	コンパイル	真・魔王ゴルベリアス(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-ES68	ソニー	プリントショップⅡ(MSX2/DISK)	12,800	11,520
B-ES69	テクノソフト	新九玉伝(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-ES70	テレネット	XZRⅡ（エグザイル2）(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-ES71	ナムコ	XEVIOUS(ゼビウス)(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-ES72	パナソフト	FMパナアミューズメントカートリッジ(MSX/ROM)	7,800	7,020
B-ES73	光栄	信長の野望 全国版(MSX2/ROM)	9,800	8,820
B-ES74	工画堂	原宿アフターダーク(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-ES75	イーストキューブ	白夜物語 ウィンチェスター家の末裔(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-ES76	イタミCC	フォーカス Ver.2(MSX/DISK)	8,800	7,900
B-ES77	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派2(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-ES78	スキャップトラスト	スターシップランデブー(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-ES79	スタジオウイング	怨霊戦記(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-ES80	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-ES81	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード〜夏のミラージュ〜(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-ES82	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編(MSX2/DISK)	7,800	7,020

- MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
- MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
X68000用				
B-ES83	B.P.S.	TETRIS	6,800	6,120
B-ES84	CAST	C-TRACE 68	68,000	61,200
B-ES85	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	7,800	7,020
B-ES86	XAINソフト	雪の国・クルージュ	8,800	7,920
B-ES87	XAINソフト	トリトーンファイナル	9,800	8,820
B-ES88	dBソフト	今夜も朝までパワフルマージャン2	7,800	7,020
B-ES89	アイレム	R-TYPE〔予約〕	7,800	7,020
B-ES90	アンス・コンサルタンツ	彩クロン(PSY-CRONE)68K	58,000	52,200
B-ES91	シャープ	OS-9/X68000 CZ219SS	29,800	26,820
B-ES92	シャープ	沙羅曼蛇	8,800	7,920
B-ES93	シャープ	C compiler PRO-68K(CZ-211LS)	39,800	35,820
B-ES94	シャープ	NEW Print Shop PRO-68K	19,800	17,820
B-ES95	シャープ	フルスロットル	8,800	7,920
B-ES96	ハドソン	パワーリング	7,800	7,020
B-ES97	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン	9,800	8,820
B-ES98	マイクロキャビン	めぞん一刻・完結篇 スペシャル	9,800	8,820
B-ES99	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー（殺意の接吻）	5,800	5,220
B-ES100	リバーヒルソフト	殺人倶楽部 DX	7,800	7,020
B-ES101	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-ES102	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-ES103	光栄	三国志	14,800	13,320
B-ES104	光栄	信長の野望・全国版	9,800	8,820
B-ES105	電波新聞社	源平討魔伝	7,800	7,700
B-ES106	電波新聞社	スペースハリアー	6,800	6,700
B-ES107	電波新聞社	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-ES108	電波新聞社	ボスコニアン	6,800	6,300
B-ES109	日本テレネット	デスブリンガー	9,800	8,820

※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。2本以上の注文は何本でも¥1,000です。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455（ヨシコココ）

年中無休

●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ソフトのお申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料¥600、又は¥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

中古パソコンのお申込み方法

必ずお電話で在庫を確認の上、その時に申し込みをして下さい。

キリトリ線

〈ソフト申込書〉

年　月　日

注文番号	品名

フリガナ		生年月日
氏名		昭和　（　才）　年　月　日
住所（〒　）		
TEL		君の使っているパソコン
保護者氏名		

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古マイコン激安

中古マイコン 500台展示中

・常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
・本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出［中古基板・中古ソフトもあります］

中古ソフト 買い取ります。

（ファミコン、PC-98、PC-88、X68K、MSX2用など）
※箱、説明書付に限ります。電話での問い合せは出来ません。
直接お店に持ってくるか、５本以上ならお送り下さい。

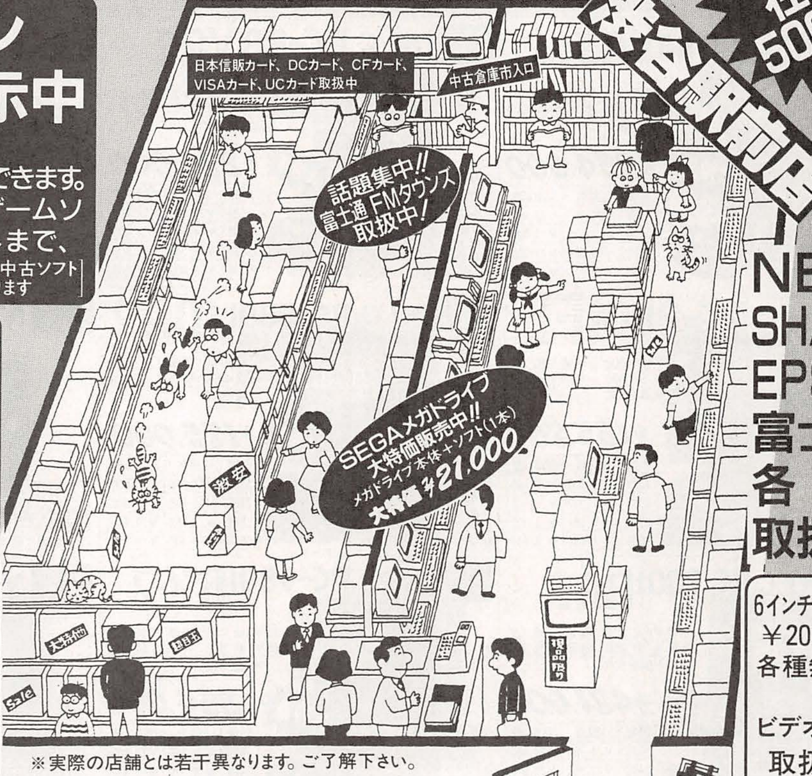
正社員募集中!!

若さあふれる社員募集
18才～25才くらい迄

・勤務地　渋谷駅前店 又は　渋谷営業本部
・給　与　160,000円～250,000円
・賞　与　年２回、昇給年１回
・待　遇　ソフト無料貸出制度あり 社員特別価格販売制度
・業　務　通信販売の電話受付け 店頭販売スタッフ
・お問合せ：03－463－2361 担当：弘瀬（ヒロセ）

中古品 在庫 500台

渋谷駅前店



※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

NEC
SHARP
EPSON
富士通
各　種
取扱店

6インチカラーTV ￥20,000より
各種無線機
ビデオ
ビデオカメラ
取扱中!!
お気軽に お問合せ 下さい

人気パソコン新品・中古激安!! 買取り、下取り大歓迎!

日本マイコン流通センター　広告2ページ目

日本マイコン流通センター 5階フロアオープン

オリックスクレジット、日本信販、セントラルファイナンス、オリエントファイナンス、ジャックス、各社分割払い取扱い（カード利用はこの限りではありません）

日本マイコン流通センターの広告はP.98と、P.378～P.385に掲載されています。あわせてごらん下さい。

中古品を下取りして中古を買う。
中古品を下取りして新品を買う。
中古の買い取りOK!!
中古の販売OK!!

㊙ソフト大量展示中!!

ファミコン用、MSX2用、
PC-98用、PC-88用など
他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね

下取り販売・買い取り大歓迎!!

PC 98、88、カラーディスプレイ
漢字プリンター　特に高く買い取り可
・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

パソコンデスク展示中!

¥14,800より

・あなたのパソコンに合わせて数種類の机を用意!!
・他店にはないオリジナルアイデアデスクを展示中!!

全国配送致します。

もちろん新品もあります

NEC、SHARP、EPSONなど、本体から周辺機器、ソフトまで激安価格で大放出!!

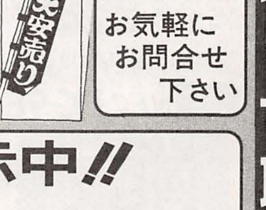
・中古品と組み合わせての購入OK!
（本体は新品でTVは中古…などもOK!）

渋谷駅ハチ公口前大和銀行の5階

東京 03［463］4455（ヨシココ）

FAX. 03(463)2394

年中無休



日本マイコン流通センター　〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2　大外ビル5階

新製品も安い!これなら買える!

分割払い月々3,000円より、ボーナス併用払いOK!

➡ 日本マイコン流通センター 広告3ページ目 ➡

※只今NEC製品(当社指定の商品に限る)をお買上げの方にもれなく"斉藤由貴の特製ポストカード"をプレゼント!

~~消費税~~ 当社は内税方式です

当社広告は全て **消費税込み** の価格で表示してあります。ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

注文番号 B-E01 NEC PC-88 VA3

PC-8801VA 定価¥398,000 特価¥298,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800 特価¥ 56,000
合計定価 ~~¥482,800~~

大特価 ¥354,000

※写真のディスプレイはPC-KD863Sです。
VA2の機能をさらに強化!
9.3メガ3.5マイクロフロッピーディスク内蔵

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥22,760	¥22,400
24回	¥17,520	¥17,400
36回	¥15,500	¥12,200
60回	¥10,620	¥ 8,100

注文番号 B-E02 NEC PC-88 VA2

PC-8801VA2 定価¥298,000 特価¥229,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800 特価¥ 56,000
合計定価 ~~¥382,800~~

大特価 ¥285,000

※写真のディスプレイはPC-KD863Sです。
5"2HD/2Dディスク2基内蔵 FM音源(ステレオ12音源)搭載、デジタルサンプリング機能、漢字第1第2水準搭載、16ビット高速処理

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,400	¥21,200
24回	¥14,300	¥14,000
36回	¥13,250	¥ 9,800
60回	¥ 9,800	¥ 6,500

注文番号 B-E03 NEC VHSビデオデッキ

VC-N36 定価 ~~¥69,800~~相当

大特価 ¥45,000

VHS録画/再生ビデオ
HQ方式の高画質
ワイヤレスリモコン付

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

注文番号 B-E04 NEC PC-8801 FE

PC-8801FE 定価¥129,000 特価¥99,800
PC-KD854N 定価¥ 84,800 特価¥56,000
合計定価 ~~¥213,800~~

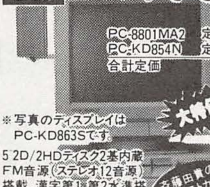
大特価 ¥155,800

※写真のディスプレイはPC-KD854Nです。
TVとつなげる本格パソコン5"2Dディスク2基内蔵 FM音源(モノラル)搭載 漢字第1、第2水準搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,538	¥14,400
18回	¥11,012	¥ 9,800
30回	¥ 6,597	¥ 6,300
60回	¥ 8,504	¥ 3,500

注文番号 B-E05 NEC PC-8801 MA2



PC-8801MA2 定価¥168,000 特価¥129,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800 特価¥ 56,000
合計定価 ~~¥252,800~~

大特価 ¥185,000

※写真のディスプレイはPC-KD863Sです。
5"2D/2HDディスク2基内蔵 FM音源(ステレオ12音源)搭載、漢字第1、第2水準搭載、デジタルサンプリング機能付

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥14,000	¥13,800
24回	¥11,300	¥ 9,000
36回	¥ 7,250	¥ 6,400
60回	¥ 7,500	¥ 4,200

注文番号 B-E06 NEC PC-9801 CV21

定価 ~~¥355,000~~

大特価 ¥245,000

3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 FM音源ボード搭載、カラーCRT装備で超コンパクト

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥15,800	¥15,500
24回	¥13,100	¥12,000
36回	¥ 8,750	¥ 8,500
60回	¥ 7,700	¥ 5,600

注文番号 B-E07 NEC PC-9801 RA2

PC-9801RA2 定価¥498,000 特価¥365,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800 特価¥ 56,000
合計定価 ~~¥582,800~~

大特価 ¥421,000

※写真のディスプレイはN-5913Lです。
5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80386CPU搭載でMS-OS2に対応、32ビット超高速処理

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

回数	1回目	2回目以降
20回	¥24,760	¥24,400
24回	¥22,980	¥20,600
36回	¥15,250	¥14,600
60回	¥14,580	¥ 9,600

注文番号 B-E08 NEC PC-9801 RX2

PC-9801RX2 定価¥398,000 特価¥298,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800 特価¥ 56,000
合計定価 ~~¥482,800~~

大特価 ¥354,000

※写真のディスプレイはN-5913Lです。
5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載でMS-OS2に対応

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥22,760	¥22,400
24回	¥17,520	¥17,400
36回	¥15,500	¥12,200
60回	¥10,620	¥ 8,100

注文番号 B-E09 NEC PC-9801 VM11

PC-9801VM11 定価¥328,000 特価¥249,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800 特価¥ 56,000
合計定価 ~~¥412,800~~

大特価 ¥305,000

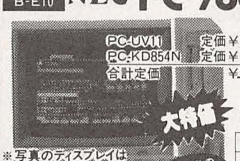
※写真のディスプレイはN-5913Lです。
5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥19,600	¥19,300
24回	¥17,200	¥14,900
36回	¥13,750	¥10,500
60回	¥ 7,900	¥ 7,000

※PC-9801VM11、RX2、RA2用内蔵40MB HDD(キャラベル製、PC-9801RA-35同等品)増設可能(プラス¥110,000)

注文番号 B-E10 NEC PC-9801 UV11



PC-UV11 定価¥265,000 特価¥198,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800 特価¥ 56,000
合計定価 ~~¥349,800~~

大特価 ¥254,000

※写真のディスプレイはPC-KD854です。
3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 FM音源ボード搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,560	¥16,000
24回	¥14,520	¥12,400
36回	¥ 9,500	¥ 8,800
60回	¥ 8,320	¥ 5,800

注文番号 B-E11 EPSON PC-286VE -STD

PC-286VE-STD 定価¥298,000 特価¥229,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800 特価¥ 56,000
合計定価 ~~¥382,800~~

大特価 ¥285,000

※写真のディスプレイはPC-286CD2です。
PC9801RX2コンパチ 5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載 12MHzクロック高速処理

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,400	¥21,200
20回	¥17,100	¥16,500
30回	¥12,775	¥11,500
60回	¥ 9,800	¥ 6,500

注文番号 B-E12 EPSON PC-286US -STD

PC-286US-STD 定価¥268,000 特価¥198,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800 特価¥ 56,000
合計定価 ~~¥352,800~~

大特価 ¥254,000

※写真のディスプレイはPC-286CD2です。
PC9801UX21コンパチ 3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、FM音源搭載 漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載 10MHzクロック高速処理

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,560	¥16,000
24回	¥14,520	¥12,400
36回	¥ 9,500	¥ 8,800
60回	¥ 8,320	¥ 5,800

注文番号 B-E13 NEC PC-9801 LS2

定価 ~~¥628,000~~

大特価 ¥458,000

3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80386CPU搭載でMS-OS2に対応、32ビット超高速処理ラップトップ、8階調表示可能、カラーモニターを接続してカラー表現可能

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥29,120	¥29,000
24回	¥22,940	¥22,500
36回	¥16,000	¥15,900
60回	¥12,540	¥10,500

注文番号 B-E14 NEC PC-9801 LV22

定価 ~~¥378,000~~

大特価 ¥284,000

3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載、16ビット高速処理ラップトップ、白黒8階調表示可能、カラーモニターを接続してカラー表現可能

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥19,460	¥17,900
24回	¥15,420	¥13,900
36回	¥12,000	¥ 9,800
60回	¥ 8,420	¥ 6,500

注文番号 B-E15 EPSON PC-286LE -STD

定価 ~~¥368,000~~

大特価 ¥269,000

PC9801UV11コンパチ 3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載、70116相当CPU搭載 ラップトップ、10MHzクロック高速処理、8階調表示可能 カラーモニターを接続してカラー表現可能

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,660	¥17,000
24回	¥13,820	¥13,200
36回	¥10,750	¥ 9,300
60回	¥11,320	¥ 6,100

上記のディスプレイ(PC-KD854N)を他の機種へ変更の場合の差額一覧

変更する機種	差額	変更する機種	差額	変更する機種	差額
PC-KD853N	プラス ¥38,000	PC-TV353	プラス ¥ 22,000	CU-14AD	プラス ¥ 2,000
PC-KD862	プラス ¥18,000	PC-TV454	プラス お電話にて	CZ-601D	プラス ¥36,000
PC-KD863S	プラス ¥29,000	PC-TV455	プラス ¥ 70,000	CZ-611D	プラス ¥56,000
PC-KD863G	プラス ¥54,000	PC-TV472	プラス ¥102,000	CMT-147H	マイナス ¥ 2,000
N5913L	プラス ¥44,000	CU-14BD	マイナス ¥ 11,000	CMT-147L	マイナス ¥ 6,000

周辺機器も激安販売！通販OK！

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！

日本マイコン流通センター　

消費税　当社は内税方式です

当社広告は全て**消費税込み**の価格で表示してあります。ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

人気のSHARPパソコン激安!!

注文番号 B-E58 SHARP X68000 EXPERT 基本セット

CZ-602C（X68000 EXPERT 本体）	￥356,000
CZ-603D（専用15″カラーモニター、0.31）	￥84,800
合計定価	~~￥440,800~~

大特価お電話にて！

注文番号 B-E59 SHARP X68000 PRO 基本セット

CZ-652C（X68000 PRO本体）	￥298,000
CZ-603D（専用15″カラーモニター、0.31）	￥84,800
合計定価	~~￥382,800~~

大特価お電話にて！

注文番号 B-E60 SHARP CZ-8PC2

定価 ~~￥69,800~~

特価 ￥44,800

- X1、X68K対応
- 熱転写カラー漢字プリンター
- 漢字第1、2水準標準装備
- ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
3回	￥15,592	￥15,500
6回	￥7,988	￥7,900
10回	￥5,632	￥4,800
15回	￥3,976	￥3,300

注文番号 B-E61 アイテック ITX-203

定価 ~~￥188,000~~

特価 ￥89,800

- X68K対応
- 20MBハードディスクユニット
- 平均アクセス28ms

回数	1回目	2回目以降
6回	￥16,188	￥15,800
10回	￥10,582	￥9,700
15回	￥6,776	￥6,700
36回	￥3,750	￥3,100

富士通FM-TOWNS好評発売中!!

セット内容、**大特価**ともお電話にて！

話題のMSX2+大特価!! MSX MSX2 も安いヨ!!

注文番号 B-E62 SONY MSX2+ HB-F1XDJ

定価 ~~￥69,800~~

ついに出た！MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき

大特価 ￥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	￥10,888	￥10,500
10回	￥6,682	￥6,500
15回	￥5,376	￥4,400
20回	￥4,768	￥3,400

注文番号 B-E63 SANYO MSX2+ WAVY70FD

定価 ~~￥64,800~~

ついに出た！MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき

大特価お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
3回	￥17,392	￥17,200
6回	￥9,288	￥8,700
12回	￥4,678	￥4,600
18回	￥4,072	￥3,100

注文番号 B-E64 Panasonic MSX2+ FS-A1WX

定価 ~~￥69,800~~

お待たせMSX2+ 19,268色対応 ワープロ機能内蔵

大特価 ￥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	￥10,888	￥10,500
10回	￥6,682	￥6,500
15回	￥5,376	￥4,400
20回	￥4,768	￥3,400

注文番号 B-E65 Panasonic MSX2+ FS-A1FX

定価 ~~￥57,800~~

大特価 ￥49,800

回数	1回目	2回目以降
3回	￥17,392	￥17,200
6回	￥9,288	￥8,700
12回	￥4,678	￥4,600
18回	￥4,072	￥3,100

注文番号 B-E66 SONY HBD-F1

定価 ~~￥36,800~~

MSXシリーズ用ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る!!

大特価 ￥31,800

回数	1回目	2回目以降
3回	￥11,072	￥11,000
6回	￥5,708	￥5,600
10回	￥4,062	￥3,400

注文番号 B-E67 SONY HBP-F1C

定価 ~~￥49,800~~ 2.21

24ドット熱転写 MSX2+用カラー漢字プリンター

予約販売中！

特価 ￥42,800

- B4縦サイズまでOK
- MSX2+用ケーブル付属
- 7色カラー対応

回数	1回目	2回目以降
6回	￥7,868	￥7,500
10回	￥5,252	￥4,600
15回	￥4,536	￥3,100

注文番号 B-E68 NEC 14インチカラーTV C14R18

MSX2+に!! 88FEに!!

定価 ~~￥50,000~~相当

大特価 ￥38,000

- ビデオ入力端子付
- ワイヤレスリモコン付
- もちろんTVも見れます

回数	1回目	2回目以降
3回	￥13,320	￥13,100
6回	￥6,780	￥6,700
12回	￥3,680	￥3,500

注文番号 B-E69 SANYO CMT-A14F1

定価 ~~￥64,800~~

特価 ￥48,000

- 2000文字 RGB21ピン/8ピン対応
- チルト台付き
- MSX用接続ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
6回	￥8,880	￥8,400
10回	￥5,620	￥5,200
18回	￥3,720	￥3,000

詳しいお申し込み方法（当社広告の1ページ目〜8ページ目まですべてに適応）

★まずはお電話をおかけ下さい。 東京03(463)4455／大阪06(364)1258／福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。

●現金書留の送り先　〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の４口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先　（大和銀行 渋谷支店 普6400197）（三井銀行 渋谷支店 普5546936）（住友銀行 渋谷東口支店 普1133110）（協和銀行 渋谷支店 普451454）

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。　●郵便振替口座 東京 6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約２週間〜１ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品（ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい）は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文も受付致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。（お客様のFAX番号を記入して下さい）

6 買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

消費税

当社は内税方式です

当社広告は全て**消費税込み**の価格で表示してあります。ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

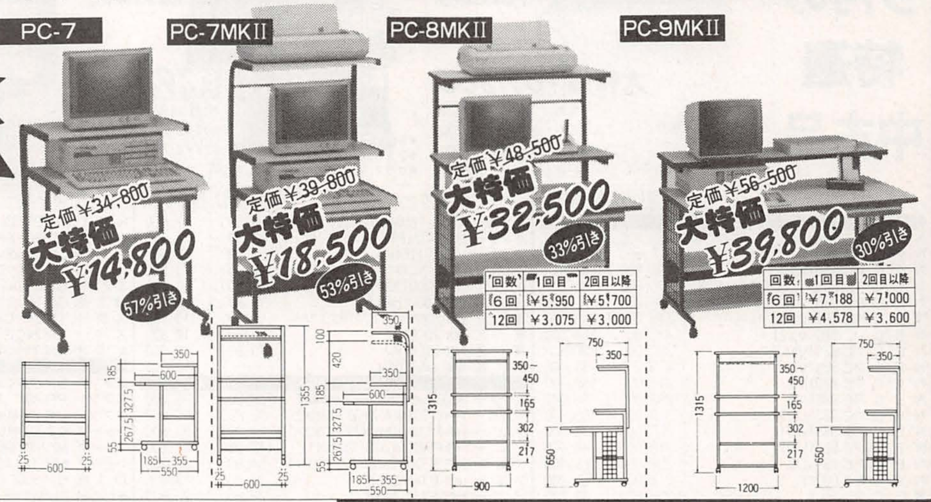
当社オリジナル・アイデアデスク 日本マイコン流通センター 徒歩0分渋谷駅前店展示中！ご来店下さい。 広告6ページ目

パソコンをとりまく環境づくりをお手伝いします。

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由（ストッパー付キャスター）

ひき出しユニット（別売）を無料サービス中！ PC-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにプレゼント！



PC-8MKII

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,950	¥5,700
12回	¥3,075	¥3,000

PC-9MKII

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

好評です！ベストセラー商品

PC-7MKII、PC-8MKII PC-9MKIIはプリンター台の高さが調整できます。

パソコンフリーデスク PF-6

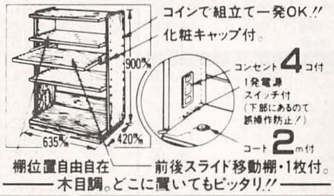
1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由

これ1台で3タイプの組立ができます。

在庫50台限り ¥18,800 定価¥29,800

全機種対応 PF-6の特徴

●キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付●一発電源スイッチ付（コンセント4連）●高級木目調（ワインローズウッド）●キャスター付（ストッパー付キャスター使用）●コンパクトで場所をとらない●強化木材なので強度バツグン●棚の高さは自由自在、5段棚（20mm間隔）●収納棚595mm



――木目調。どこに置いてもピッタリ!!――

日経新聞でおなじみ！ファクシミリステーション部の

新品・中古 FAX 複写機 激安販売!!

中古FAX ¥29,800より！

- ●リース、クレジット大歓迎!!
- ●全国いつでも、どこでもメーカーサポートOK!!
- ●新品FAX2年間保証（メーカー設置以外、一部摩耗品については一年保証）
- ●中古FAX3ヶ月保証

お問合せ、お見積請求は

☎東京03-463-2328 ファクシミリステーション部

〒150 渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル ／担当 管まで

■受付時間/10:00～19:00 ■定休日/日曜日（マイコン事業部は日曜日も営業しております）

24時間FAX受付中

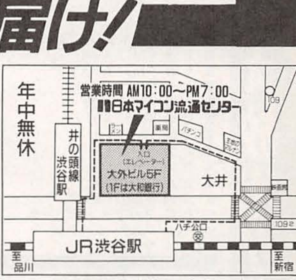
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど…………………24時間FAX受付
FAX 03(463)2394 又は 03(496)7267へお気軽にどうぞ！
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03 [463] 4455（ヨシココ）

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊰6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊰5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊰1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊰451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。 ※詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン!中古倉庫市 在庫500台大放出!!

◀日本マイコン流通センター 広告7ページ目◀

消費税 当社は内税方式です

当社広告は全て**消費税込み**の価格で表示してあります。ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!! リフレッシュ済
クレジットOK! 通信販売OK!

今月の特選中古品

SHARP 書院WD-530

定価¥178,000

大特価¥69,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

- 32ドット印字
- 9インチCRT
- 3.5 FDD1基内蔵

NEC 文豪PWP-50HA

定価¥148,000

新品同様 5台限り

大特価¥79,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
15回	¥6,776	¥5,900
30回	¥4,157	¥3,200

- 9インチCRT
- 3.5 FDD1基内蔵
- グラフ、演算機能

富士通 FM-R30BX

定価¥268,000

大特価¥128,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥8,220	¥8,100
24回	¥8,440	¥6,200
36回	¥6,000	¥4,400

- オアシスワープロ機能
- 16ビットパソコン
- 3.5 2HDディスク2基内蔵

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体			
NEC	PC-9801LS5(40Mハードディスク内蔵ラップトップ)	866,000	お電話にて
NEC	PC-9801LS2(ラップトップ)	628,000	お電話にて
NEC	PC-9801RA2	498,000	お電話にて
NEC	PC-9801RX4(20Mハードディスク内蔵)	566,000	385,000
NEC	PC-9801RX2	398,000	お電話にて
NEC	PC-9801UX21	348,000	218,000
NEC	PC-9801VX21	433,000	258,000
NEC	PC-9801VM21	390,000	お電話にて
NEC	PC-9801VM2	415,000	189,000
NEC	PC-9801M2	415,000	150,000
NEC	PC-9801F2	398,000	98,000
NEC	PC-9801UV21	318,000	159,000
NEC	PC-9801UV11	265,000	178,000
NEC	PC-9801UV2	318,000	148,000
NEC	PC-9801U2	298,000	68,000
NEC	PC-9801E	218,000	55,000
NEC	PC-9801	298,000	39,800
NEC	PC-9801CV21(カラーCRT標準装備)	355,000	208,000
NEC	PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	お電話にて
NEC	PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	208,000
NEC	PC-88VA	298,000	145,000
NEC	PC-88VA2	298,000	お電話にて
NEC	PC-8801MA2	168,000	124,000
NEC	PC-8801MA	198,000	99,800
NEC	PC-8801MH	208,000	89,800
NEC	PC-8801MKII MR	238,000	79,800
NEC	PC-8801FE	129,000	89,800
NEC	PC-8801FA	168,000	98,000
NEC	PC-8801FH30	168,000	84,800
NEC	PC-8801MKII FR30	178,000	76,800
NEC	PC-8801MKII TR(SR30+モデム)	288,000	82,800
NEC	PC-8801MKII SR30	258,000	79,800
NEC	PC-8801MKII 30	278,000	45,000
NEC	PC-8801	228,000	18,000
NEC	PC-8001MKII SR	108,000	14,800
NEC	PC-8001	168,000	9,800
NEC	PC-6601SR	155,000	38,000
NEC	PC-6601	143,000	24,800
NEC	PC-6001MKII SR	89,800	14,800
NEC	PC-6001MKII	84,800	9,800
NEC	PC-Engine	29,800	16,800
エプソン	PC-286VE-STD	298,000	お電話にて
エプソン	PC-286V-STD	298,000	168,000
エプソン	PC-286-U-H20	393,000	228,000
エプソン	PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	お電話にて
エプソン	PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	お電話にて
東芝	J3100シリーズ各種	——	158,000より
シャープ	CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)(新品展示品)	99,800	65,000
シャープ	CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	55,000
シャープ	CZ-803C(X1CS)	119,800	12,800
シャープ	CZ-811C(X1F10)	79,800	13,800
シャープ	CZ-812C(X1F20)	139,800	26,800
シャープ	CZ-822C(X1G30)	118,000	28,000
シャープ	CZ-850C(X1 turbo 10)	118,000	24,800
シャープ	CZ-851C(X1 turbo 20)	248,000	48,000
シャープ	CZ-870C(X1 turbo III)	168,000	65,800
シャープ	CZ-881C(X1 turboZ II)	198,000	89,800
シャープ	X68000シリーズ各種	——	お電話にて
シャープ	MZ5521	388,000	49,800より
富士通	FM-R30BX(16ビット、3.5"2HD×2)	268,000	128,000
富士通	FM77-AV40	228,000	69,800
富士通	FM77-AV20EX	228,000	59,800
富士通	FM77-AV20-2	168,000	55,000
富士通	FM77-AV2	158,000	49,800
富士通	FM77-AV1	128,000	35,000
富士通	FM77-L4	238,000	45,000
富士通	FM77-L2	193,000	39,800
富士通	FM77-D2	228,000	35,000
富士通	FM77-D1	198,000	30,000
富士通	FM-7/NEW7	99,800	12,800
任天堂	ファミリーコンピュータ	14,800	6,800
SEGA	マスターシステム	16,800	9,400
SEGA	マークIII	15,000	5,800
MSX			
ビクター	HC-30(32K)	36,800	12,800
サンヨー	MPC-11(64K)(wavy11)	99,800	17,800
サンヨー	PHC-33(64K)レコーダー付	59,800	19,800
ソニー	HB-201(64K)	59,800	12,800
パナソニック	FS4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	29,800
パナソニック	CF-2700(32K)	59,800	10,800
パナソニック	CF-3000(64K)	79,800	16,800
東芝	HX-10DPN(64K)(アナログRGB出力のみ)	69,800	10,800
東芝	HX-20(64K)	69,800	12,800
東芝	HX-21(64K)	79,800	12,000
日立	MB-H50(64K)	——	13,800
MSX2・MSX2+			
ビクター	HC-90(FDD×1)(スーパーインポーズ機能搭載)	128,000	59,800
サンヨー	PHC-23〔WAVY23〕(MSX2)	32,800	15,800
ソニー	HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69,800	56,800
ソニー	HB-F900(MSX2)(FDD×1)	148,000	84,800
ソニー	HB-F1XD(MSX2)FDD×1	54,800	36,800
ソニー	HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
ソニー	HB-F1II(MSX2)	29,800	20,800
ソニー	HB-F5(MSX2)	84,800	19,800
ソニー	HB-T7(MSX2)(モデム内蔵)	59,800	32,800
パナソニック	FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック	FS-A1MKII(MSX2)	29,800	19,800
パナソニック	FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック	FS-4500(MSX2、ワープロパソコン)	108,000	44,800
パナソニック	FS4700F(MSX2、FDD×1、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	158,000	79,800
ワープロ			
三洋	SWP-M21(3.5"FDD内蔵)	——	54,000
パナソニック	FW-U1P501(3.5"FDD、バックライト付液晶、48DOT印字)	165,000	99,800
エプソン	ワードバンクLXT(3.5"FDD内蔵)	128,000	65,800
エプソン	ワードバンクLX(3.5"FDD内蔵)	128,000	54,800
東芝	JW-P20	——	18,800
NEC	文豪7H(CRT、5"FDD内蔵)	198,000	お電話にて
NEC	文豪5NII(CRT、5"FDD内蔵)	438,000	148,000
NEC	文豪ミニ5HA(PWP-5HA)(CRT、3.5"FDD内蔵)	148,000	79,800
富士通	オアシス30SF(CRT、3.5"FDD内蔵)	228,000	108,000
富士通	オアシス30AFII(3.5"FDD内蔵)	248,000	108,000
富士通	オアシス30AFIII(3.5"FDD内蔵)	228,000	お電話にて
キャノン	キャノワード450(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	448,000	245,000
キャノン	キャノワード360(CRT、3.5"FDD内蔵)	248,000	89,800
キャノン	キャノワードミニ α1(3.5FDD内蔵、32ドット印字、ハガキフィーダー内蔵)	128,000	79,800
シャープ	WD-530(CRT、3.5"FDD内蔵)	158,000	69,800
シャープ	WD-520H(CRT、3.5"FDD内蔵、AI辞書)	148,000	64,800
カシオ	HW-900FJS(3.5"FDD内蔵)	——	29,800
フロッピーディスク・ハードディスク			
NEC	PC80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	42,800
NEC	PC9881(8"2D 2ドライブ)	390,000	39,800
PC-Line	PC-Line35A(3.5"2HD/2DD 1ドライブ)(新品)	59,800	49,800
アクセル	FDC-351Y(3.5"2HD(2DDも可)1ドライブ)	59,800	26,800
アクセル	FDC-351(3.5"2HD(2DDも可)1ドライブ)NEC製FDD	64,800	32,800
シャープ	CZ502F(5"2D 2ドライブ)(新品限定1台)	99,800	78,000
シャープ	CZ502F(5"2D 2ドライブ)	99,800	45,800
シャープ	CZ503F(5"2D 1ドライブ)(新品)	49,800	29,800
シャープ	CZ800F(5"2D 2ドライブ)	198,000	42,800
富士通	MB-27607(5"2D 1ドライブ FM77専用)	79,800	34,000
富士通	MB-27611(5"2D 2ドライブ FM7用/77用)	128,000	45,800
エプソン	TF-10PC(5"2D 2ドライブ)	128,000	29,800
エプソン	TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	29,800
エプソン	TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198,000	19,800
ロジテック	LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	39,800
パナソニック	FS-FD1A(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	39,800	28,000
SONY	HBD-F1(3.5"2DD 1ドライブ MSX用)	44,800	29,800
SONY	HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブ MSX用)	44,800	31,800
任天堂	ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社	PCシリーズ対応フロッピーディスク	——	24,000より
データーレコーダー			
シャープ	CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社	倍速機能つきレコーダー	——	7,800より
各社	パソコンデーターレコーダー	——	4,800より
漢字プリンター			
NEC	PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	79,800
NEC	PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	79,800
NEC	PC-PR201-23(201/201CL用トラクターフィーダー)	20,000	9,000
NEC	PC-PR201T(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170,000	68,000
NEC	PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
NEC	PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	34,800
NEC	NM-9200RO(136桁、16ピン、ドット)	298,000	34,800
NEC	NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	68,000
シャープ	CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
シャープ	CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)(新品)	69,800	49,800
エプソン	AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	32,800
エプソン	UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
精工舎	GP-550E(80桁、16ピン、ドット)	99,800	18,800
スター	TR-24PC(80桁、24ピン、熱転写)	67,800	22,000
スター	TR-24CL(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	25,800
カシオ	NW-24(MSX用80桁、24ピン、熱転写)	49,800	21,800
プリンター			
エプソン	SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	19,800
エプソン	RP-80F/TII(80桁、ドット)	89,800	18,800
エプソン	JP-80(80桁、ドット)	158,000	29,800
シャープ	CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	19,800
シャープ	MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
シャープ	MZ-1P14(80桁、ドット)	——	25,800
精工舎	GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
パナソニック	PS-P200(MSX用、4色インクドット、ハードコピー機能)	54,800	24,800
SONY	PRN-C41(プロッター)	54,800	18,800
各社	PC.FM.X1.MSX対応プリンター	——	6,800より
ディスプレイ			
NEC	PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC	PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC	PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	68,000
NEC	PC-TV351(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
NEC	N-5923(4000文字、アナログ、1120X750、XA/XL用)	190,000	49,800
NEC	N-5913(4000文字、アナログ)	165,000	69,800
富士通	FM-TV154(4000文字、アナログ、TV)	138,000	68,000
富士通	MB-27333(4000文字、デジタル)	168,000	42,800
シャープ	CU14AD(4000&2000文字、アナログ、0.31)(新品3台)	84,800	58,000
シャープ	CU14AD(4000&2000文字、アナログ、0.31)	84,800	42,800
シャープ	CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)新品	64,800	44,800
シャープ	CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	39,800
シャープ	CZ600D(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	69,800
シャープ	CZ850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	59,800
三洋	CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	——	39,800
各社	その他の4000文字カラー(アナログ、デジタル)	——	35,000より
富士通	MB27343(2000文字、デジタル)	——	19,800
NEC	PC-8053(2000文字、デジタル)	——	21,800
NEC	PC-8054(2000文字、デジタル)	——	24,800
NEC	PC-8054K(2000文字、デジタル)	——	25,800
NEC	PC-KD252(2000文字、デジタル)	65,800	26,800
ニデコ	NH-12D9(2000文字、デジタル)	99,800	27,800
ニデコ	NH-14DD(2000文字、デジタル)	——	27,800
ニデコ	NH-14DL(2000文字、デジタル)	——	27,800
シャープ	MZ-1D01(2000文字、デジタル)	124,000	27,800
シャープ	14M111C(2000文字、デジタル)難有り	——	9,800
シャープ	12M312C(2000文字、デジタル)	89,800	21,800
シャープ	CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
シャープ	CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ	CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ	CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
富士通	MB-27343	79,800	19,800
各社	2000文字カラー	——	19,000より
日立	C14-2191(2000文字、デジタル)	——	18,000
各社	1000文字カラー	——	14,000より
その他の周辺機器			
NEC	N-5911(4000文字グリーンモニター)	65,000	24,800
ニデコ	NH-16D6(2000文字グリーンモニター)	——	16,800
NEC	PS88-1010-2w(PC8801用ワープロキーボード)	——	5,000
パナソニック	CF-2601(CF3000用スーパーインポーズユニット)	——	8,000
キャノン	FC-3(ファミリーコピー機)	99,800	49,800
シャープ	JX-100(PC98用カラースキャナー)(新品限定1台)	89,800	69,800
シャープ	MZ-1V01(FAX付イメージスキャナー)	298,000	158,000
各社	G3規格FAX(多数あります。)	——	29,800より
ビクター	BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)	288,000	99,800
オムディックス	6インチカラーTV(1ch〜60ch、FM・AMラジオ付、ビデオ入力OK)	59,800	20,000より

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認下さい。

★毎週土曜・日曜及び祝・祭日は"ソフト激安フェア"開催中!! 渋谷駅前店にみんな集まれ!!

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員にファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!

イースIIマジカルボックス

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは5月からでOK!

テレホンショッピング

仙台(022)224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① シャープパソコン X1 twin

●X1シリーズの豊富なソフトが使えます。
●HEシステム搭載により、今、話題のPCエンジンのソフトが楽しめます。

●シャープパソコン CZ-830C ¥99,800
●シャープモニターTV CZ-820D ¥79,800
合計¥179,600を
現金特価 99,800円(税別)

頭金なし 第1回目5,370円 月々4,800円×23回
お支払い合計…………115,770円(税別)

② ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1II

●好評のスピードコントローラーに加えてさらに連射ターボまで内蔵
●HIT BITノートつきで届いたその日からすぐに活用できます

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F1II〉 ¥29,800
●ROMソフト(R-TYPE) ¥7,300
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
合計¥38,600を
現金特価 24,800円(税別)

●ソフト(R-TYPE)をセットで限定販売!

頭金なし 第1回目3,140円 月々2,600円×9回
お支払い合計…………26,540円(税別)

③ ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ ワープロ・パソコン FS-4600F

●MSX2パソコンとワープロがドッキング●連文節一括変換(最大32文字)●JIS第2水準漢字もサポート●3.5インチFDD内蔵●約200人分の住所録・名刺帳ソフト付

●ナショナルワープロパソコン〈FS-4600F〉 ¥138,000
●ROMソフト(限定品) ¥5,800
●ワープロ用紙〈WP-5000〉 ¥1,500
合計¥145,300を
現金特価 89,800円(税別)
残りあとわずか!!

頭金なし 第1回目5,370円 月々3,500円×29回
お支払い合計…………106,870円(税別)

④ Panasonic A1WX MSX2+

パナソニックMSX2+FS-A1WX

●ワープロ機能内蔵,別売のプリンター〈FS-PK1〉を接続するとワープロとして使用できます。

●ナショナルMSX2+パソコン〈FS-A1WX〉 ¥69,800
●ROMソフト ¥5,800
合計¥75,600を
現金特価 64,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,870円 月々3,100円×23回
お支払い合計…………75,170円(税別)

受付時間 AM10:30▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送**/ご注文は **商品NOでどうぞ**/担当は村上まで

低金利でお得な **OAクレジット**/手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!**/ゆっくりお支払い **5月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい

パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

ELECTRIC & LIVING

エルタウン 庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626

第八巻第五号通巻八十三号　一九八九年四月二十五日印刷　一九八九年五月一日発行　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

T4911836105448
電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111　別冊付録共 特別定価440円(本体427円)雑誌18361-05